Gymn. 10 s

<36612611840017

<36612611840017

Bayer. Staatsbibliothek

Spielalmanach

für

Karten-, Schach-, Brett-, Billard-,

Kegel- und Ball-Spieler.

Berlin.

Gymn. 10 5

BAYERISCHE STAATS-BIBLIOTHEK MÜNCHEN

Beim Verleger dieses Spielalmanachs sind noch folgende, sehr interessante und nützliche Bücher zu bekommen:

A B C, das goldne, für Herren und Damen in und außer der Ehe. Mit einem Titelkupfer. 8. 1809. 1 Thl. 16 Gr.

Anekdotenfreund, der neue, herausgegeben von Karl Müchler. Erstes Hundert, geh. in einem saubern Umschlage, 16. 1810. 12 Gr.

Billardspiel, das, nach den geprüftesten Regeln und allgemeingeltenden Gesetzen zum Selbstunterricht. 8. 1810. 6 Gr.

Brautwerber, der kluge und vorsichtige. Ein Rathgeber für heirathslustige Jünglinge und Jungfrauen, die ihre gegenseitigen körperlichen und moralischen Fehler und Tugenden zu entdecken wünschen, um durch eine gute Wahl das Glück ihrer Ehe zu sichern. 8. 1809. 20 Gr.

Gallerie, die, preußischer Karaktere vor dem Richterstuhle des Publikums. gr. 8. 1808. 12 Gr.

Gemälde zur französischen Unterhaltung, oder die leichteste Art, in kurzer Zeit französisch sprechen zu lernen; zum Unterricht in Schulen, von Salomon Ponge. Sprachlehrer im Schindlerschen Waisenhause. Erste, zweite und dritte Lieferung, jede mit einem illum. Kupfer in Bogenformat. 4. 1809, alle drei Lieferungen. 2 Thl.

L'Hombrespiel, das, nach den geprüftesten Regeln und allgemeingeltenden Gesetzen zum Selbstunterricht. 8. 1810. 8 Gr.

Mathematik, die Anfangsgründe der, v. August Wagenführ, Königlich Preußischem Hauptmann, 1r u. 2r Theil. 8. 1808. 1 Thl. 8 Gr.

Spielalmanach
für
Karten-, Schach-, Bret-, Billard-,
Kegel-, und Ball-Spieler
zum
Selbstunterrichte
von
Julius Cäsar.

Nach den gründlichsten Regeln und Gesetzen durch-
aus verbessert und mit neuen Spielen vermehrt
von
G. W. v. Abenstein.

Παιδια των πονων ἡδυσμα.
Spiel ist die Würze der Arbeit.
Plutarch.

Berlin,
bei Gottfr. Hayn.
1810.
(Preis 1 Rthlr. 8 Gr.)

BAYERISCHE
STAATS-
BIBLIOTHEK
MUENCHEN

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS

Inhalt.

	Seite
Bericht über diesen Almanach, über das Spielen, über die Erfindung der Spielkarten und die Geschichte der Spieler - - -	VII
I. Das L'Hombrespiel - -	1
Das Arrangiren einer l'Hombre Partie unter dreien	1
Folgereihe und Werth der Karten - -	3
Rangordnung der Spiele - -	5
Das Fragespiel - - -	6
Tourné - - - -	7
Obscur - - - -	8
Grandcasco - - -	9
Solo - - - -	10
Die Vole. - - - -	12
Grandissimo - - -	13
Nullissimo - - -	14
Der Mohr - - -	15
Weglegen und Kaufen der Karten - -	15
Cinq premiers - - -	18
Von der Renonce - - -	19
Beresetzen - - -	20
Codille - - - -	21
Einsatz und Bezahlen der Honneurs -	24
Block und Rock - - -	27
Vertheilung der Bete - - -	28

	Seite
Spielarten für Anfänger - -	30
Sansprendre = Spiel - -	33
Praktische Beispiele - - -	35
Vorsichts = und Klugheitsregeln - -	61
Gesetze des L'Hombre - - -	65
Erörterung eines Streitfalles - -	81
L'Hombre en deux - - -	86
L'Hombre en quatre - -	88
Quadrille. - - -	90
L'Hombre en cinq - - -	104
II. Das Whistspiel. - - -	113
Allgemeine Vorkenntnisse - -	113
Kunstausdrücke - - -	117
Regeln des Whists - - -	118
Gesetze — — - - -	132
III. Das Bostonspiel - -	133
Allgemeine Regeln - - -	138
Bezahlung der Spiele - -	144
Tri = Boston - - -	145
IV. Das Casinospiel. - -	155
Vom Werthe der Karten. - -	157
Von der Verbindung - -	150
Gesetze des Casino - -	163
Allgemeine Regeln -	168
Casino unter drei Personen - -	168
V. Das Imperialspiel -	171

Seite

VI. Das Tarokspiel - - 177
Tarok en trois - - - 177
Werth und Austheilung der Karten - 177
Gesetze und Regeln - - - 187
Tarok en deux - - - - 190
Tarok l'hombre. - - - 191
a, nach der alten Art - - - 194
b, — — — neuern Art - - 201
VII. Das Piquetspiel - - - 280
Allgemeiner Unterricht - - 280
Gesetze - - - - 216
VIII. Das Tresettspiel - - 223
IX. Das Commercespiel. - - 229
Erste Art - - - - - 229
Zweite Art - - - - 233
X. Alliance - - - 237
Gesetze und Regeln - - - 237
XI. Das Pharaospiel und die verrathenen Pharaospieler - - - - 242
XII. Das Schachspiel - - - 261
Vom Schachbrete - - - - 265
Werth und Gang der Steine - - 267
Stellung der Steine - - - 270
Schlagen, Schachbieten, und Rochiren - 270
Spielgesetze - - - 274
Praktische Beispiele - - - 276

	Seite
Allgemeine Spielregeln - -	288
Besondere Regeln - - -	298
Spiel-Endungen - - -	309
XIII. Das Tokkateglispiel - -	323
Gesetze - - - -	340
XIV. Das Billardspiel - -	344
Allgemeine Regeln - - -	344
Partie blanche - - -	354
Triambole - - - -	355
Quarambole - - -	359
Cinq Quarambole - - -	359
A la Ronde - - -	360
— — Pyramide - - -	363
— — Chasse - - -	365
— — Boule - - -	365
— — Guerrej - - -	366
Erklärung der Kunstwörter - -	370
XV. Das Kegelspiel - - -	378
Gesetze - - - -	380
XVI. Das Ballspiel - - -	382
Regeln - - - -	389

Bericht

über diesen Almanach, über das Spielen, über die Erfindung der Spielkarten und die Geschichte der Spiele.

Dieser Almanach hat durch die gegenwärtige Ausgabe wesentliche und wichtige Vorzüge vor seinen frühern Vorgängern gewonnen. Alle darin enthaltenen Spiele sind in vielen bedeutenden Rücksichten verbessert und mehrere gänzlich umgearbeitet worden; unter die letztern gehören das Casino-, Imperial- und Tokkateglispiel. Einige neue sind hinzu gekommen, als: das Commerce- und das Alliancespiel. Das Schach ist berichtigt und nach Koch vervollständigt worden.

Der Herausgeber glaubt, sich dadurch das Verdienst erworben zu haben, den Liebhabern einen recht brauchbaren Unterricht in die Hände zu geben. Ob aber auch die strengen Moralisten einräumen werden, daß er etwas Nützliches gethan habe, das muß er dahin gestellt seyn lassen.

Sein eigen Gewissen macht ihm wenigstens darüber keine Vorwürfe; denn warum sollten wir nicht spielen? Spielen war ja die erste und einzige Beschäftigung unserer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unsers ganzen Lebens. Die schönsten Künste der Musen sind Spiele, und ohne die keuschen Grazien stellen auch die Götter, wie Pindar sagt, weder Tänze noch Feste an. Nehmet vom Leben hinweg, was erzwungener Dienst der eisernen Nothwendigkeit ist, was ist in allem übrigen nicht Spiel? Die Künstler spielen mit der Natur, die Dichter mit ihrer Einbildungskraft, die Philosophen mit Ideen und Hypothesen, und die Schönen — mit unsern Herzen.

Ein aufgeklärter Geist — um eine ernstere Ansicht aufzustellen — verachtet nichts, was den Menschen angeht, nichts, was ihn bezeichnet, was die verborgenen Federn und Räder seines Herzens aufdeckt; und wo ist der Mensch weniger auf seiner Hut, wo spiegelt sich sein Karakter aufrichtiger, als wenn er spielt? —

Bloß in der Beschaffenheit der Spiele, und in der Art zu spielen liegt der Unterschied, der ihren guten und bösen Einfluß, ihre heilsamen oder verderblichen Folgen bestimmt.

Das Spiel, wenn es ohne Betrug, ohne Gewinnsucht und heftige Leidenschaft vollbracht

wird, ist in sich selbst eine wohl erlaubte Beschäftigung; doch die bloße Unschuld wäre die geringste Empfehlung, wenn es nicht unter gewissen Umständen und in Gesellschaften so gar ein unentbehrliches Mittel, die Zeit zu vertreiben, und zugleich unter gehöriger Wahl und Mäßigung eine Handlung wäre, wobei die geistigen und körperlichen Kräfte des Menschen die angenehmste Erholung und Stärkung genießen; Schach-, L'Hombre-, Whist- und Tarok stehen in ersterer Rücksicht oben an, und unter den übrigen in diesem Almanach enthaltenen, ist keines, das nicht wenigstens das Gedächtniß übte. Billard-, Ball- und Kegelspiel gewähren sehr heilsame Bewegungen des Körpers. Unter diesen Voraussetzungen ist das Spielen eine eben so angenehme als nützliche Abwechselung unter den Genüssen des geselligen Umganges. Es erhöhet den Reiz der Unterhaltung, füllt die Lücken in dem geselligen Leben aus, und ist ein vortrefflicher Stellvertreter matter, mäßiger und langweiliger Gespräche und Erzählungen.

Karten- und Bretspiele findet man übrigens unter allen Zonen des Erdbodens. Ihr Ursprung verliert sich in der dunklen Vorzeit; wer wollte daher eine durch das Alterthum geheiligte Sitte des Menschengeschlechtes antasten oder gar das Verdammungsurtheil über sie aussprechen! —

Uebrigens ist es, da man einmal spielt und bis an das Ende der Welt spielen wird, immer besser, die bestimmten, auf die Natur der Spiele gegründeten, Regeln zu kennen, und das Spiel darnach zu lernen; denn ohne sie wird man es nie zu einiger Vollkommenheit bringen. Und wie oft sind nicht die Meinungen in Ansehung der Anwendung der Spielgesetze getheilt, wie oft sieht man die Spieler sich nicht darüber verunreinigen! Bei solchen Gelegenheiten ist ein Spielalmanach gewiß der unparteiischste Richter.

Das Kartenspiel wird für eine Erfindung der Morgenländer gehalten, denn die Karten hießen 1393 in Italien Naibi, in Portugal und Spanien Naipes, welches in den morgenländischen Sprachen soviel als Voraussehung, Wahrsagung bedeutet; da nun die Wahrsagerkünste morgenländischen Ursprunges sind, so machen es jene Benennungen höchst wahrscheinlich, daß es auch die Karten sind. Besonders sollen sie durch die Zigeuner, ein ursprünglich indisches Volk, wo nicht erfunden, doch zuerst in Asien und Afrika bekannt gemacht worden seyn, welche Meinung durch den, diesem Volke eigenen Hang zum Wahrsagen, wozu man die Karten und das Kartenschlagen noch jetzt braucht, unterstützt wird. Von den Zigeunern lernten die Araber oder Sarazenen das Kartenspiel kennen, von welchen es

viel eher als die Zigeuner selbst, nämlich durch die Araber und Sarazenen, nach Europa kam. Bekanntlich kamen die Sarazenen schon im Jahr 652 nach Sicilien, 710 nach Spanien, wo sie sich bis 1492 erhielten, 731 nach Frankreich, 842 nach Kalabrien und in der Mitte des zehnten Jahrhunderts in das Wallliserland. In diese Reiche brachten sie das Kartenspiel mit, welches anfangs vielleicht lange Zeit unter ihnen allein gewöhnlich war, endlich aber auch den Eingebornen jener Länder bekannt wurde. Auch der Gang, den das Kartenspiel bei seiner Verbreitung durch Europa nahm, zeigt, daß es aus dem Morgenlande zu uns gekommen seyn muß; denn in den Ländern, die näher gegen Morgen und Mittag liegen, war es früher gebräuchlich, als in den mehr gegen Abend liegenden Ländern. Die ältesten historischen Spuren vom Gebrauche der Karten finden sich nämlich in Italien, dann folgen die in Deutschland, die in Frankreich sind noch später, und noch jünger sind die, welche man in Spanien findet. Unter allen europäischen Nationen können die Italiäner das älteste Zeugniß von dem Gebrauche der Spielkarten aufzeigen; es befindet sich in einer italiänischen Handschrift des Pipozzo di Sandro vom Jahr 1299, worin der Spielkarten ausdrücklich gedacht wird. Die Bekanntmachung dieses Zeugnisses verdankt

man dem Herrn Tiraboschi, der solches in seinem Werke von der Literatur Italiens anführt. Indessen muß man hier noch nicht an gedruckte Karten denken, wie sie jetzt sind, denn die ersten Karten waren nur gemahlt, und für solche hält auch der Herr von Murr die italiänischen Karten vom Jahre 1299.

Das älteste bekannte Kartenspiel der Italiäner war das Trappolierspiel, welches in das alte und das neue Trappolierspiel eingetheilt wird; letzteres heißt auch Tarokspiel. Das Troppolier kommt 1450 als ein gemeines Spiel in Italien vor.

In Deutschland findet sich die älteste Nachricht vom Kartenspiele in einem Buche, das den Titel führt: das Guldin Spiel, gedruckt bei Ginther Zeiner, in Folio 1472. Es wird darin gesagt, daß das Kartenspiel 1300 nach Deutschland gekommen, welches, wie Breitkopf meint, durch den Zug Kaiser Heinrich VII., der im Jahr 1312 bis nach Rom vorrückte, hätte geschehen können.

Waren die Deutschen nicht die ersten Erfinder des Kartenspiels überhaupt, so kann man ihnen doch nicht absprechen, daß sie die Kunst, Karten zu drucken, erfanden. Einige haben den Niederländer Koster für den Erfinder des Kartendruckes halten wollen, aber dieser schnitt erst

1420 Figuren in Holz, und schon 1383 ward durch ein ausdrückliches Polizeigesetz das Kartenspiel verboten; es muß also hier schon geraume Zeit vorher bekannt gewesen seyn. Uebrigens wird in den Nürnbergischen Stadtbüchern 1433 der Kartenmacher und vor 1438 der Kartenmaler gedacht.

Außer der Erfindung des Kartendruckes haben die Deutschen auch noch manche Veränderungen an den Karten gemacht, z. B. die Figuren, Bilder und Zeichnungen nach ihrer Landessitte eingerichtet, welches die Namen Schellen, Eicheln, Herz, Grün, der große und kleine Wenzel u. a. m. die deutschen Ursprungs sind, zu beweisen scheinen; auch ist es nicht zu läugnen, daß sie manche besondere Art des Kartenspieles erfanden, wohin besonders das Lanzknechtsspiel gehört, welches man für das älteste deutsche Kartenspiel hält. Da die Soldaten von den Lanzen, mit welchen sie bewaffnet waren, Lanzknechte genannt wurden, so hält man dafür, daß es entweder von deutschen Soldaten erfunden, oder doch am meisten unter ihnen gespielt wurde. Im Jahr 1392 war es schon unter König Karl VI. in Frankreich bekannt. Ein anderes altes deutsches Kartenspiel war das Karnisselspiel, oder Balgspiel, dessen in einer Leichenpredigt vom Jahr 1496 gedacht wird. In Frankreich hat man keine so alten

Spuren vom Kartenspiele, wie in Deutschland, gefunden: es kommt zuerst im Jahr 1361 vor, und es ist daher eine irrige Meinung derjenigen, welche das Kartenspiel überhaupt für eine Erfindung der Franzosen ausgeben. Ihr ältestes Kartenspiel ist das Lansquenet, welches das deutsche Lanzknecht ist, das sie von den Deutschen bekommen haben.

Das L'Hombrespiel wurde von den Spaniern erfunden, von denen es die Mauren lernten, die Zeit der Erfindung desselben läßt sich nicht genau bestimmen; doch nehmen einige das Jahr 1430 dafür an. Anfangs spielte man es mit der Trappolier-Karte.

Das Whistspiel soll zu Anfange dieses Jahrhunderts von Edmund Hoyl erfunden worden seyn.

Das Quadrille wurde zur Zeit, wo die Ritterschaft am meisten blühte, erfunden.

Das Tarokspiel entstand aus dem Trappolierspiel, und wurde wahrscheinlich kurz nach 1450 von den Italiänern erfunden: aber die neueren Tarokkarten hält man für eine französische Erfindung.

Das Piquetspiel erfanden die Franzosen um das Jahr 1390.

Trefett oder die drei Sieben, ist ein Kartenspiel, das aus Neapel stammen soll.

Imperial- und Commercespiel sind französischer Erfindung.

Das Alter des Billardspieles läßt sich noch nicht genau bestimmen; Ludwig XIV. in Frankreich liebte es sehr, wodurch es bald in ganz Europa in Ruf kam.

Das Kegelspiel soll Bacchus zuerst eingeführt haben.

Das Ballspiel kommt schon beim Homer vor; die Erfindung desselben wird den Lydiern zugeschrieben. Bei den Alten war es ein gewöhnliches Spiel der Erwachsenen. Die Griechen und Römer hatten vier Arten von Bällen.

Unter allen ist die Geschichte des Schachspieles am merkwürdigsten. Alle Nachrichten stimmen darin überein, daß es eine Erfindung der Morgenländer, und aller Wahrscheinlichkeit nach, der Indier ist. Alsephadi sagt in seiner Auslegung eines berühmten arabischen Gedichts des Tograi: die Indianer rühmten sich dreier Dinge, eines Fabelbuches, ihrer Rechnungsart und des Schachspieles. Siehe 261.

Hyde erzählt, daß das Schachspiel schon *auf den amerikanischen Inseln* angetroffen worden wäre, als die Europäer zum erstenmale dahin gekommen wären, woraus er schließt, daß die Bewohner jener Inseln sonst mit den Mor-

genländern ein früheres Verkehr gehabt haben müßten.

Von allen europäischen Nationen ist das Schachspiel eben so eifrig gespielt worden, als im Morgenlande selbst. Die Gothen und die Schweden sollen vor Alters im Gebrauche gehabt haben, diejenigen, welche um ihre Töchter angehalten, vorher in Ansehung ihrer Geschicklichkeit im Schachspiele auf die Probe zu stellen, um hieraus ihren Verstand und ihren Gemüthscharakter zu erforschen. Die Russen haben es immer mit großer Fertigkeit gespielt. In Dännemark, Schweden, Norwegen, Deutschland, Frankreich, England und allen übrigen Ländern Europens war und ist es ein allgemeines Spiel. Die Italiäner haben sogar die Fortsetzung eines angefangenen wichtigen Schachs zuweilen bei ihrem Tode testamentlich an die Hinterlassenen übergeben, als z. B. der Vater dem Sohne, der sterbende Sohn dem noch lebenden Vater. Die Engländer sind noch jetzt die eifrigsten Schachspieler, da sie das Spiel zugleich durch angenehme Bemerkungen und Gespräche über den oder jenen Zug unterhaltender zu machen pflegen. Die englischen Seeofficiere finden bei ihren langen Seereisen die unterhaltendste Beschäftigung darin, Schach zu spielen, und in allen großen Städten des Reiches wird kein Kaffeehaus angetroffen, wo

der

der Wirth, wo nicht mehrere Schachspiele, doch wenigstens Eines für seine Gäste bereit hält. Auch hat man bemerkt, daß es fast in keinem Lande mehrere und geübtere Schachspielerinnen giebt, als in England. In Irland sind sehr viel Häuser anzutreffen, welche ganze Landgüter und Gebiete allein unter der Sanction besitzen, daß jährlich eins dieser Häuser das andere auf dem Schachbrete besiege, wobei das siegende jedesmal sich im Besitze behaupten solle. Die Sache wird mit solchem Ernste betrieben, daß zur Bewährung, Entscheidung und Handhabung des Rechts jedesmal ein öffentlicher Notarius beordert wird, der das Protokoll dabei zu führen hat. Die Erben der Besitzer haben es aber weislich so eingeleitet, daß dieses Spiel unter des Notarius Aufsicht alle Jahre einmal vorgenommen wird, und jedesmal nur ein Zug geschieht, mit Verspärung des Gegenzuges aufs andre Jahr; da denn natürlich ein und dasselbe Spiel 100 Jahre hindurch gespielt wird, ehe es sein Ende erreicht.

Fast noch merkwürdiger ist es, daß einzelne ganze Ortschaften ihre einzige Stärke im Schachspiele suchen, und solches daselbst gleichsam erblich geworden ist. Es giebt auch in Deutschland nicht nur ganze Familien, welche das Schachbret, oder einzelne Steine desselben auf ihrem Wappen

und Siegeln führen, sondern auch einige Oerter, wo diese Dinge in den Stadtwappen anzutreffen sind. Dahin gehört die Stadt Rochlitz, welche den Roch im Schilde führt. Ein anderes solcher Art ist Schachstädt, ein Flecken, welches von einem Herzoge von Braunschweig und Lüneburg, seinem Landesherrn, besondere Freiheiten unter der Bedingung erhalten, daß jeder Hausvater daselbst gehalten sey, ein Schachspiel in seinem Hause zu haben, und jeden Fremden zum Spiele aufzufordern.

So sind auch die Bauern des Dorfes Ströpke im Halberstädtischen als Schachspieler berühmt. Ihre Spielart hat das Eigenthümliche und Unterscheidende von der gewöhnlichen Manier, daß man daselbst theils vor dem wirklichen Anfange des Spieles erst von beiden Seiten die Bauern der Thürme, den Bauer der Königin und die Königin selbst zwei Schritte vorrückt; theils den Bauer, welcher zur Dame gelangt und eine Königin wird, nicht sogleich, sondern erst nach drei sogenannten Freudensprüngen seine Wirksamkeit als Königin erhalten, theils endlich das Rochiren gar nicht statt finden läßt. Jeder Fremde, der ihnen ein Spiel anbietet, muß sich diese ihre Spielart gefallen lassen also auch darauf vorbereitet seyn. Auch soll es Sitte seyn, daß jederzeit dem spielenden Bauer ein anderer

seiner Nachbaren zur Seite steht, und falls dieser ihn in einem nachtheiligen Zuge begriffen bemerkt, das bekannte Nachbar mit Rath zuruft.

Der Absicht und Veranlassung seiner ersten Erfindung gemäß, und vermöge seiner Natur und Einrichtung, ist das Schachspiel ein Kriegesspiel. Als ein solches wird es von allen Schriftstellern betrachtet, und von allen Völkern, die es spielen, benutzt; es hat mithin insbesondere einen unverkennbaren Werth für die Glieder des Kriegesstandes.

König Friedrich II. empfiehlt das Schachspiel als eine Schule des künftigen Feldherrn und jedes Anführers im Kriege, als ein Spiel das zur Entwickelung kriegerischer Ideen und kriegerischen Scharfsinnes die beste Gelegenheit und Uebung an die Hand gebe. Seiner ausdrücklichen Bemerkung nach, werden die kriegerischen Evolutionen dem Verstande durch nichts so anschauend dargestellt, als durch das Schachspiel. Die Puppen, sagt er, werden Soldaten, welche sich nach unserm Willen in Bewegung setzen, und die nach tactischen Regeln entworfene Stellung derselben bei ihren Operationen, gleichen den Schlachtordnungen unserer Armeen. — Er spielte es selbst als großer Meister, und pflegte es als Kronprinz in Rheinsberg sehr oft und mit derselben Leidenschaft zu

spielen, mit der sein vertrautester Freund, der General Fouquet, für dasselbe beseelt war.

Es ist aber dieses Spiel nicht bloß dem Krieger als die beste Uebung, sondern allen denen zu empfehlen, die ihren Verstand, Scharfsinn und ihre Gegenwart des Geistes üben, sich an eine edle Entschlossenheit und Beherztheit gewöhnen, ihr Gemüth zu kaltblütiger und bedächtiger Fassung in Gefahren und beim Wechsel der Umstände des Lebens stärken, und sich nach vollbrachter Arbeit auf eine angenehme Art erholen wollen.

Zu bemerken ist noch, daß der Hof-Kammer-Rath von Kempelen in Presburg eine Maschine erfunden hat, die es mit dem geübtesten Spieler aufnimmt. Sie stellt einen Türken vor, der vor einem Tische sitzt, worauf ein Schachbret steht. Man behauptet, daß in der Maschine ein Mensch verborgen sey, und alles mit Betrug und Täuschung zugehe.

I.

Das L'Hombrespiel.

Das L'Hombre ist zwar, so wie jedes andere Kartenspiel, dem Zufall unterworfen, aber in Rücksicht seiner so mannigfaltigen feinen Verhältnisse kann kein anderes demselben an die Seite gesetzt werden. Es erfordert nicht nur eine gründliche Kenntniß seiner Regeln und Gesetze, sondern auch einen großen Aufwand von Aufmerksamkeit und Beurtheilungskraft, ja selbst eine gewisse Divinationsgabe, um das Glück zu benutzen, und das Unglück durch Klugheit zu verbessern. Das l'Hombre kann unter 3, 2, 4, und 5 Personen gespielt werden; am gewöhnlichsten ist es unter drei.

Die Hauptgegenstände bei der Erlernung dieses Spieles sind, so wie bei jedem andern, theils die äußere Einrichtung um zu spielen, theils die Regeln, nach welchen es erlernt werden muß, theils die Gesetze, welche ungestraft nicht übertreten werden dürfen.

Das Arrangiren einer L'Hombre-Partie unter Dreien.

Das l'Hombre wird gewöhnlich unter 3 Personen gespielt, von welchen nur Eine Person in

jedem Spiele der eigentliche Spieler (l'hombre, der Mensch) ist. Die andern 2 Personen nennt man Gegenspieler. Es wird mit 40 Karten und zwar mit einer gewöhnlichen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, wovon 12 Karten, nämlich alle 8, 9 und 10, abgesondert werden.

Das Arrangiren einer l'Hombrepartie erfordert zuvörderst das Loosen um den Sitz eines jeden Spielers. Zu dem Ende nimmt man 3 verschiedene Kartenblätter doppelt, z. B. 2 Pique, 2 Trefle, 2 Coeur, legt davon 3 auf den Tisch, nämlich auf jede Seite des Tisches wo die 3 Spieler sitzen sollen, eine Karte aufgedeckt hin, behält die andern drei, nämlich 1 Pique, 1 Trefle, 1 Coeur verdeckt in der Hand, und läßt jeden Spieler eine davon ziehen; jeder nimmt hierauf seinen Sitz, wo auf dem Tische das Blatt liegt, welches dem von ihm gezogenen gleich ist. Weil man gewöhnlich durch Pique denjenigen anzeigt, welcher zuerst Karten giebt, so fügt man zu diesen Losungskarten ein Piqueblatt, um dadurch zugleich den ersten Kartengeber zu bestimmen. Es ist eine Höflichkeit, den letzten, der zur Partie tritt, zuerst ziehen zu lassen.

Ehe die Karten gegeben werden, wird zuvörderst festgesetzt, wie hoch man spielen will, und ob alle sogenannten Chikanen, d. h. alle oder nur einige von den beim l'Hombre üblichen Spielarten statt finden sollen. Hierauf macht der Gebende den bestimmten Satz, mischt die Karten, läßt den ihm zur Linken Sitzenden abheben, und

giebt die Karten von der Rechten zur Linken, in jedem Wurfe 3, dergestalt, daß Jeder in 3 Würfen 9 Blätter empfängt. Die übrig bleibenden 13 Karten, oder der Talon, werden zu ihrer weiteren Bestimmung vorläufig auf die Tasse, worin sich der Satz befindet, hingelegt. Da man sich gewöhnlich beim l'Hombre zweier Spiele Karten bedient, so ist es jedesmal das Geschäft des, dem Kartengeber zur linken Hand sitzenden Mitspielers, daß er dieses Spiel, während das andre gegeben wird, prämelirt, und es vor seinen Mitspieler zur linken Hand hinlegt, wodurch diesem die Vorhand zugeeignet wird, d. h., das Recht zuerst ein Spiel anzusagen, und die erste Karte auszuspielen.

Vor allen Dingen muß derjenige, welcher dieses Spiel lernen will,

Die Folgereihe und den Werth der Karten,

wenn sie nicht Trumpf sind, und wenn sie Trumpf sind, kennen lernen. Die natürliche Ordnung der Karten, d. h. die Ordnung, in welcher sie, nicht als Trumpf betrachtet, nach einander folgen, ist in Schwarz, nämlich in Pique und Trefle, die bei andern Spielen gewöhnliche: König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei. Die beiden Aß in Schwarz gehören nicht zu dieser natürlichen Ordnung der Karten, weil, wie gleich gesagt werden wird, sie immer Trumpf sind. In der rothen Farbe ist in den Bildern die Ordnung

zwar auch die gewöhnliche, aber in den übrigen Blättern grade umgekehrt, nämlich: König, Dame, Bube, Aß, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben. Hieraus sieht man, daß in der rothen Farbe 10 Karten, und in der schwarzen nur 9 Karten sind, weil die beiden Aß in Pique und Trefle zu der natürlichen Ordnung nicht gehören, sondern immer Trumpf sind.

In Ansehung der Ordnung der Karten, wenn sie Trumpf sind, verhält es sich folgendergestalt. Die beiden schwarzen Aß sind allemal Trumpf; Piqueaß ist der erste und heißt Spadille, Trefleaß der dritte, und führt den Namen Basta. Der erste uud dritte Trumpf sind also immer bestimmt, man mag spielen in welcher Farbe oder welches Spiel man will. Der zweite Trumpf wird nur dann erst bestimmt, wenn ausgesagt ist, in welcher Farbe, der schwarzen oder der rothen, man spielen will; er ist die niedrigste Karte in beiden Farben, nämlich in Schwarz die Zwei, und in Roth die Sieben. Dieser Trumpf heißt Manille und ist der zweite. Es giebt also 4 Manillen, zwei in Schwarz, und zwei in Roth; aber den Werth als Trumpf erlangen sie dann erst, wenn in der Farbe gespielt wird, in welcher sie sind; sonst behalten sie den Werth, den sie in ihrer natürlichen Ordnung haben. Die drei höchsten Trümpfe sind also Spadille, Manille und Basta, und heißen Matadors (Mörder.) Diese haben das Vorrecht, daß sie von keinem geringern Trumpfe weder gestochen noch gefordert werden

können. Der 4te Trumpf im Schwarzen ist der König; wird aber in der rothen Farbe gespielt, so ist der vierte Trumpf das Aß, welches alsdann Ponte heißt, und dem König vorgeht; die übrigen folgen nach ihrer Ordnung, und obgleich nur jene drei, eigentliche Matadors sind, so werden denselben doch die übrigen Trümpfe, so weit sie denselben ununterbrochen folgen, zugezählt, und man kann also 9 Matadors erlangen. Die Trümpfe, welche von der Manille an auf einander folgen, heißen faux Matadors. Hieraus sieht man, daß, wenn Trumpf gemacht ist, in der rothen Farbe 12, in der schwarzen aber nur 11 Trümpfe sind. Wie der Trumpf gewählt wird, wird sich bei Erklärung der verschiedenen Spielarten von selbst ausweisen.

Zur Uebersicht folgt hier
die Rangordnung der Spiele,
von dem niedrigsten bis zum höchsten.

1. Fragespiel.
2. Fragespiel in Couleur.
3. Tourné oder klein Casco.
4. Obscurité.
   a. von oben.
   b. von unten.
   c. aus der Mitte.
5. Grand Casco.
6. Solo oder Sans prendre.
7. Solo in Couleur.
8. Solo tout oder la vole annoncée.

9. Solo tout in Couleur.

10. Grandissimo } diese beiden Spielarten gehören nicht zum eigentlichen l'Hombre.
11. Nullissimo

12. Der Mohr.

Man hat ursprünglich im L'Hombre nur zwei Spielarten, nämlich Frage und Solospiel gehabt. In der Folge hat man mit denselben die obengenannten Spielarten verbunden, dem Spiele dadurch seine Reinheit genommen, und es mehr zu einem blinden Glücksspiele gemacht. Hier folgt die Erklärung der Spielarten nach ihrer Reihe.

Das Fragespiel.

Wer einmal gefragt hat, kann nicht Solo spielen, wohl aber zu andern Spielen, Tourné, Obscür übergehen. Wer seine Frage spielen will, giebt, so bald ihm das Spiel überlassen worden, die Couleur an, in welcher er spielen will. Um in einer Frage zu spielen, muß man eine solche Karte von dem Gebenden erhalten haben, daß man in derselben auf drei Stiche mit Gewißheit rechnen kann. Man muß z. B. Spadille, Dame, Bube und einen König, oder Manille, König, Dame und einen Trumpf, oder man muß Basta, Ponte, König, Trumpf und einen König in der Hand haben, so daß, wenn man noch einen hohen oder zwei niedrige Trümpfe, oder eine Force, d. i. einen König, kauft, und eine Renonce oder fehlende Farbe hat, man hoffen kann das Spiel zu gewinnen. Für eine simple Frage wird nichts, und für eine Frage

in Couleur der Betrag des Einsatzes oder eine Marke bezahlt, und in beiden Fällen der Pot und was sonst steht, gezogen. Giebt der l'Hombre das Spiel auf, oder verliert er es, so bezahlt er nach der allgemeinen Regel das Spiel und setzt Bete.

Tourné oder klein Casco.

Wer Tourné spielen will, erklärt sich dazu durch die Formel: ich spiele Tourné. Wird ihm solches überlassen, so schlägt er die oberste Karte vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist. Hierauf legt er von seinen in der Hand habenden Karten nach Gutbefinden weg, und kauft dagegen aus dem Talon andere. Mit dem Spiele wird wie gewöhnlich, verfahren.

Man läßt zuweilen geschehen, daß, wenn der l'Hombre ein schwarzes Aß tournirt, er noch eine Karte aufschlagen kann, welche zweite alsdann erst die Trumpffarbe anzeigt. Allein diese Art ist für die beiden Mitspieler sehr nachtheilig, und der Vortheil wird für den l'Hombre zu groß, indem er statt Eines gleich zwei Trümpfe, wobei gar ein Matador ist, erhält; aber es ist auch billig, daß der l'Hombre, wenn er zweimal tournirt hat, und das Spiel verliert, zwei Betes setzt.

Das eigentliche Tournéspiel ist jetzt nicht mehr allgemein gebräuchlich, weil da, wo es statt findet, bei Grandcasco, die beiden Aß vorgezeigt werden müssen. Da man aber dieses Vorzeigen nicht für gut hält, so hat man beide Tourné mit einander verbunden, siehe Seite 10.

Um ein Tournéspiel zu unternehmen, muß man wenigstens Eines von beiden Aß, einige Manillen und Forcen haben.

Obscurspielen.

Obscurspielen oder Obscurité folgt im Range nach Grandcasco. Wer es spielt, legt acht oder alle neun Karten weg, und nimmt von dem Talon eben so viel andere dafür; er besieht solche, und wählt darauf die Trumpffarbe. Mehr als eine Karte darf der l'Hombre nicht zurückbehalten. Manche spielen es auch so, daß sie aus dem Kaufen drei verschiedene Spielarten machen, indem sich der l'Hombre erklären muß, ob er die Karten aus dem Talon von oben, oder von unten, oder aus der Mitte nehmen will, und alsdann wird für jede Art immer eine höhere Honneur bezahlt; auch werden die Spiele nach den höhern Honneurs überboten. Der Hauptvortheil bei dieser Spielart besteht darin, daß der l'Hombre die Karten, die er weggeworfen, genau im Gedächtniß behält, und gewiß weiß, wie viel, und von welcher Qualität die Blätter sind, die den andern Spielern in derjenigen Farbe fehlen, die er zur Trumpffarbe machen will. Wenn der l'Hombre die neugenommenen Karten besehen hat, so darf er, nach der strengen Regel, die weggeworfenen nicht weiter ansehen. Doch geschieht es auch häufig, daß man von dieser Regel abgeht und sich das nochmalige Besehen der Karten erlaubt. Hat er so schlechte Karten genommen, daß er keine Trumpffarbe nen-

nen kann, so legt er das Spiel weg, und bezahlt an die Mitspieler, wie unten gesagt werden wird. Es hängt übrigens von den Spielenden ab, ob sie gestatten wollen, daß das Obscür bloß von oben, indem man die Kaufkarten von oben nimmt, oder auch von unten, wenn man sie von unten nimmt, oder aus der Mitte, wenn oben und unten gleich viel Karten oder oben eine mehr liegen bleibt, gespielt werden darf.

Wer Obscür spielt, hat gemeiniglich Eines von den schwarzen Aß in der Hand. Gewagter ist es, Obscür auf eine Force d. i. einen König zu machen. Die Vermuthung, ein gutes Spiel im Talon zu finden, gründet sich übrigens auf die schlechten Karten, die man in der Hand hat. Bei guten Karten ist es also nicht Raison, Obscür zu machen.

Grand-Casco oder Forcée partout.

Casco ist ein spanisches Wort, und heißt: ich falle hinein, weil der Spieler sich auf einen bloßen Zufall verläßt, und öfters in eine Bete verfällt. Forcée partout heißt es, weil, wenn einer es spielen will, er dadurch die andern Mitspieler zwingt, entweder Sans prendre zu spielen oder zu passen, indem dieses Spiel im Range nach dem Sansprendrespiele folgt. Wer es spielen will, muß die schwarzen Aß, nämlich Spadille und Basta haben, und sie vorzeigen. Hierauf schlägt er wie bei Tourné, die oberste Karte vom Talon auf, welche Trumpf ist; er legt von seinen Kar-

ten so viele weg, als er nöthig findet, und nimmt dafür andere von dem Talon. Die andern Spieler kaufen, und das Spiel wird wie gewöhnlich gespielt. Die Honneurs werden wie Sans prendre bezahlt. Wenn einer zehn Karten hat, so verhindert dieses nicht am Cascospielen, der l'Hombre muß es aber vor dem Kaufen anzeigen.

In vielen Gesellschaften ist es gebräuchlich, die beiden Aß nicht vorzuzeigen, um das Spiel nicht zu verrathen. Hier wird also das Grand Casco wie Tourné gespielt, und wo dieses statt findet, gilt Tourné so viel als Grand Casco, und die Honneurs werden eben so, wie bei Tourné bezahlt. Jedoch steht es alsdann, seinem Range nach, unter Obscür, und wird von diesem überboten.

Solo, oder Sans prendre.

Sans prendre oder Solo spielen heißt, mit den zuerst erhaltenen 9 Karten ein Spiel unternehmen, ohne einige wegzulegen, und dafür andere zu nehmen. Man spielt Solo, wenn man in den zuerst erhaltenen neun Blättern so gute Karten empfangen hat, daß man fünf Stiche, entweder ganz gewiß oder doch sehr wahrscheinlich, schon in der Hand zu haben, oder per quatre, das ist mit vier Stichen, das Spiel zu gewinnen glaubt. Doch letzteres, nämlich, wenn ich nur vier gewisse oder wahrscheinliche Stiche in der Hand habe, und Solo spielen will, ist immer ein gewagtes Spiel, und keinem anzurathen.

Will der zur Vorhand Sitzende spielen, so

sagt er bloß: ich spiele Solo oder Sans prendre, und nennt die Farbe seines Spieles; der folgende nimmt hierauf aus dem Talon so viel Karten, als ihm beliebt, und der dritte nimmt den Ueberrest oder so viel er davon brauchen kann.

Nennt einer eine Farbe, ohne dabei zu sagen, daß er fragen will, oder wenn einer der Vorsitzenden schon gefragt hat, so ist er gezwungen, in der angezeigten Farbe Sans prendre zu spielen, es sey denn, daß der erstere das Spiel behalten, und selbst Sans prendre spielen wolle.

Wird Sans prendre gespielt, so kann der l'Hombre sich die Stiche der andern vorzeigen lassen, um sowohl die Trümpfe zu zählen, als seine Einrichtungen im Spiele darnach zu machen.

Spielt einer Sans prendre, und es findet sich beim Kaufen, daß eine Karte im Talon fehlt, so wird das Spiel nicht aufgehoben, sondern der l'Hombre spielt sein Spiel. Wenn aber derjenige, welcher die Karten ausgegeben, Sans prendre spielen will, so gilt das Spiel nicht, weil es seine Sache war, zu untersuchen, ob der Talon richtig sey.

Sagt einer, ich spiele Sans prendre, und er bemerkt hernach, daß er eine Karte zu viel habe, so hat er das Spiel verloren, und er setzt Bete; hat er die Trumpffarbe noch nicht genannt, so bezahlt er keine Matadors, hat er aber die Farbe schon genannt, so muß er auch die Matadors bezahlen. Es ist überhaupt eine gute Vorsichtsregel, die Karten, sobald sie gegeben

sind, nachzuzählen, ob man nicht mehr als Neune habe.

Die Vole und der Tout annoncé.

Macht der Spieler alle neun Stiche, so hat er die Vole gewonnen. Man bezahlt dafür gewöhnlich an Honneurs doppelt so viel, als für Sans prendre.

Hat der Spieler fünf Stiche gemacht, und spielt er die sechste Karte aus, so ist es als die deutlichste Erklärung anzunehmen, daß er auf die Vole ausgehe; es mag aus Vorsatz oder aus Uebereilung geschehen seyn, so kann er die sechste Karte nicht wieder zurücknehmen. Ein jeder Spieler muß also sorgfältig seine Stiche zählen, damit er nicht aus Uebereilung auf die Vole spiele, und sich dadurch in Verlust setze.

Unternimmt einer die Vole, und verliert sie, so werden ihm die Honneurs, welche er für das Sans prendre, die cinq premiers und Matadors zu fordern hat, zu gute gerechnet, und er rechnet solche bei Bezahlung der Vole ab. Es ist zwar niemals erlaubt, die weggeworfenen Karten, wenn man die neuen schon aufgenommen hat, noch einmal zu besehen; hat es der l'Hombre aber aus Versehen oder aus Vorsatz doch gethan, so kann er nicht auf die Vole spielen. Es ist auch gebräuchlich, daß man dem l'Hombre, wenn er Sans prendre spielt, die Vole nicht erlaubt, sobald er die bereits umgekehrten Stiche noch einmal untersucht und besieht.

Wenn einer sagt, ich spiele Sans prendre, und der folgende zeigt an, daß er Sans prendre die Vole, den Tout annoncé spielen will, so hat des Letztern Spiel den Vorzug Allein alsdann muß er auch alle neun Stiche machen; wenn er einen verfehlt, so muß er Bete setzen, und die Honneurs für Sans prendre, Matadors und die Vole bezahlen; auch die Cinq premiers werden ihm bei diesem Fall nicht zu gute gerechnet.

Es ist immer unschicklich, aber bei der Vole würde es dem l'Hombre vorzüglich nachtheilig seyn, wenn ein Spieler die Karten nicht nach seiner Reihe zugeben wollte; denn besonders bei den letztern, wo es darauf ankommt, welche Farbe man zurückhalten soll, um die Vole zu verhindern, kann ein außer der Reihe zugeworfenes Blatt dem Gehülfen so viel Aufklärung geben, daß er sich darnach einrichten, und den l'Hombre um die Vole bringen kann, Aber es ist auch die Pflicht des l'Hombre, die Karten nicht durch einander zu spielen, und die Stiche auf einem Haufen im Teller liegen zu lassen; er muß vielmehr jeden Stich, den er gemacht hat, besonders weglegen, und wenn es bis zum fünften Stich etwas geschwinde zugegangen, so muß er die Mitspieler ersuchen, vorsichtig zu seyn, und die Karten nicht vor der Hand zuzuwerfen.

Grandissimo.

Das Grandissimo wird wie Sans prendre, ohne daß man kaufen darf, gespielt. Es sind dar-

in weiter keine Trümpfe als die beiden schwarzen Aß; die übrigen Karten gelten nach ihrem gewöhnlichen Werthe. Wenn ich also z. B. die beiden schwarzen Aß, Careau König, Careau Dame, und Trefle König habe; so sind dies fünf sichere Stiche. Oder ich habe zur Vorhand Spadille, Coeur König, Coeur Dame, Coeur Bube und Coeur Ponte; so fordre ich mit der Spadille die Basta ab und mache mit den vier höchsten Coeurs noch die übrigen Stiche. Es läßt sich, wiewohl immer gewagt, auch ohne die beiden schwarzen Aß, Grandissimo spielen, wenn ich z. B. alle vier Forcen oder Könige mit ihren Damen, und die Vorhand habe.

Das Grandissimo gilt doppelt so viel, als Solo Couleur; folglich 8 Marken, Grandissimo premiers 12 Marken, und Grandissimo tout 24 Marken.

Nullissimo.

Wer Nullissimo spielt, darf keinen einzigen Stich machen. Auch in diesem Spiele sind nur die beiden schwarzen Aß Trumpf; die übrigen Karten gelten nach ihrem gewöhnlichen Werth. Der Nullissimospieler, darf kein schwarzes Aß haben und muß aus seinen Karten beurtheilen, ob sie so niedrig sind, daß ihm von den Gegenspielern kein Stich angebracht werden kann. Bekommt er einen Stich, so hat er das Spiel verloren.

Nullissimo gilt doppelt so viel als Grandissimo, folglich 16 Marken.

Wenn das l'Hombre mit Nullissimo und Grandissimo gespielt wird; so bleibt das erstere das höchste Spiel; es kann alsdann kein Solo tout oder Vole annoncée statt finden.

Der Mohr.

Oft nehmen vier Personen am Spiele Theil, jedoch so, daß immer Einer, und zwar jedesmal derjenige, welcher dem Kartengeber zur linken Hand sitzt, nicht mitspielt. Man heißt diesen den König, und erlaubt, jedoch nach geschehener Verabredung, demselben, wenn alle drei Spieler passen, den Talon zu nehmen, sich ein Spiel aus demselben auszusuchen, und dann die übrigen 4 Karten wegzulegen. Ein solches Spiel nennt man Mohr. Es wird wie Obscür von unten bezahlt. Wer den Mohr verliert oder das Spiel wirft, setzt Bete; einige schreiben eine doppelte Bete, weil der Mohr nicht anders als durch 5 Stiche gewonnen, und also nicht anders als Codille verloren werden kann. Es versteht sich von selbst, daß derjenige, welcher den Mohr spielen will, weder den Talon noch die Karten eines Mitspielers besehen haben darf.

Vom Weglegen und Kaufen der Karten.

Es ist eine große Geschicklichkeit, richtig zu beurtheilen, man mag entweder selbst spielen, oder es mag ein anderer Mitspieler um Erlaubniß gefraget haben, welche und wie viel Karten man

aus der Hand weglegen, und andere dafür von dem Talon nehmen soll, um dadurch das Spiel so einzurichten, daß man im ersten Fall dasselbe desto leichter gewinne, oder im andern Fall, dem l'Hombre desto mehr Widerstand thun könne.

Wenn der l'Hombre Sans prendre spielt, so ist es nicht schwer, wegzulegen; der erste kann acht bis neun Karten nehmen, indessen erfordert die Klugheit, dem folgenden wenigstens fünf Karten übrig zu lassen, damit die Trümpfe nicht so sehr getheilet werden.

Wenn der l'Hombre nicht Sans prendre spielt, sondern nur ein Fragespiel hat, so muß der, welcher nach ihm wegwirft, niemals durchkaufen, es sey denn, daß er wenigstens einen von den drei Matadors, oder ein paar hohe Trümpfe habe.

Man hält es für Raison, durchzukaufen, wenn man in Schwarz einen der drei Matadors, oder den König nebst noch einem Trumpf, oder die Dame nebst einem Trumpf und zwei Königen, oder auch drei kleine Trümpfe in den Händen hat; in Roth aber einen Matador, oder Ponte nebst einem Trumpf oder dem König, einen kleinen Trumpf und zwei andere Könige, oder auch vier kleine Trümpfe. Bei Obscür kauft man schon auf 2 kleine Trümpfe und eine Force durch. Allgemeine Regeln lassen sich hierbei nicht festsetzen.

Zugleich muß man auch Rücksicht auf den l'Hombre nehmen, ob er gewohnt ist, gewagte Spiele zu machen, oder ob er nach bestimmten Grundsätzen handelt.

Durch-

Durchkaufen heißt, wenn ich dem, der zuletzt wegwirft, weniger als fünf Blätter lasse.

Wenn der l'Hombre nicht Sans prendre spielt, so ecartirt (oder kauft) er am ersten; hierauf der, welcher ihm zur rechten Hand sitzt. Spielt er aber Sans prendre, so macht er keinen ecart, sondern der zu seiner rechten Hand kauft am ersten.

Der L'Hombre muß sich vor dem Mitspieler, welcher durchgekauft hat, besonders in Acht nehme, und wenn es nöthig ist, das Spiel so einzurichten suchen, daß derjenige, welcher die wenigsten Karten genommen, zwei Stiche erhalte, damit er sein Spiel im Nothfall auch mit vier Stichen gewinnen könne.

Die weggelegten Karten werden allemal auf die Seite desjenigen Spielers gelegt, der die Karte in dem folgenden Spiele mischen soll.

Bleiben in dem Talon etliche Karten übrig, die nicht gekauft worden, so dürfen sie nicht besehen werden, sondern sie werden zu den weggelegten Karten genommen.

Hat einer von dem Talon eine oder mehrere Karten zu viel genommen, selbige aber noch nicht besehen, so schadet es nichts, sondern die untersten Karten werden zurückgenommen und auf den Talon geleget; hätte er aber die gekauften Karten schon besehen, oder unter sein Spiel gemischt, so daß der Fehler nicht mehr abzuändern wäre; oder hätte der folgende schon den Talon in Händen, und auf seine Karten gelegt, oder auch nur

besehen, so muß er sich gefallen lassen, Bete zu setzen, und der l'Hombre hätte dadurch sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig gehabt, es auszuspielen. Nach eben diesen Grundsätzen wird auch verfahren, wenn einer eine Karte zu wenig genommen hat. Wenn der l'Hombre eine Karte zu viel oder zu wenig genommen hat, so ist das Spiel dadurch verloren, sobald der Fehler bemerkt wird; alsdann wird gar nicht weiter fortgespielt, sondern der l'Hombre muß Bete setzen, auch die Matadors, wenn er welche hat, bezahlen.

Von den Cinq premiers.

Wenn der l'Hombre fünf Stiche macht, ehe einer der Mitspieler einen vor sich hat, so läßt er sich, außer den Matadors, auch noch eine Honneur wegen der Cinq premiers bezahlen, welche gewöhnlich so viel als drei Matadors gelten. Man muß bei dem Spiele also auch Rücksicht darauf nehmen, diese Honneurs zu erhalten. Z. E. der l'Hombre hätte in Pique, Spadille, Manille, König, Viere, Coeur König, Trefle König; forderte gleich mit Spadille, worauf zwei Trümpfe fallen; forderte weiter mit Manille, es fallen zwei Trümpfe, wobei die Basta ist. Nun spielt er den König aus, worauf nur ein Trumpf fallen kann, Hierauf spielt er den Coeur König, hernach den Trefle König. Der eine Gegenspieler, welcher zwar noch zwei Trümpfe hat, muß die Farbe der beiden Könige bedienen, und der l'Hombre hat also fünf Stiche, ehe ein anderer Mitspieler Ei-

nen erhalten hat; dafür fordert er die bestimmte Honneur.

Nur dem l'Hombre werden die cinq premiers bezahlt; denn wenn es sich fügen sollte, daß einer der Mitspieler die fünf ersten Stiche macht, so muß er sich damit begnügen, das Spiel Codille gemacht zu haben, erhält aber für die premiers keine Honneur.

Von der Renonce.

Renonce heißt hier Mangel an einer Farbe haben. So sagt man z. B., ich habe Renonce in Trumpf, das ist: ich habe gar keinen Trumpf; Renonce in Coeur, Renonce in Trefle. Es ist beim ecartiren eine Hauptsache, die Karten so wegzulegen, daß man immer eine Renonce in einer Farbe habe, damit, wenn der l'Hombre den König von dieser Farbe hat, man ihn stechen, oder wenn der Gehülfe ihn hat, man bei dem Anspielen desselben sich noch eine Renonce in einer andern Farbe machen könne. Man kann hiebei die Geschicklichkeit eines Spielers am besten beurtheilen, wie er selbst mitten im Spiele sich der unnützen Nebenkarten zu entledigen, und dagegen einen König des l'Hombre zu stechen, oder gar einen Trumpf zu überstechen weiß. Weiter unten wird dies durch ein Probespiel deutlicher gemacht werden.

Das Offriren des Spiels.

Hat der l'Hombre nicht solche Karten gekauft, daß er damit sein Spiel zu gewinnen glaubt, aber

doch verhüten will, daß ein anderer das Spiel nicht Codille gewinne, so sagt er, ich offrire (gebe) das Spiel und setzet eine Bete. Glaubt nun einer von den Mitspielern, es Codille zu gewinnen, so sagt er: ich spiele es gegen, er heißt nun Contre l'Hombre, und der dritte Spieler vereiniget sich mit dem l'Hombre, um zu verhindern, daß dieser es nicht Codille gewinne. Macht der Contre l'Hombre nun nicht die mehresten Stiche, so muß er ebenfalls Bete setzen. Es fügt sich zuweilen, daß der l'Hombre das Spiel offrirt hat, der Zweite spielt es gegen, und der Dritte macht die mehrsten Stiche. Wenn dieses geschicht, so gewinnt der Dritte den Einsatz oder die Bete, und der Gegenspieler sowohl als der l'Hombre müssen Bete setzen.

Offrirt der l'Hombre sein Spiel, nimmt der Zweite an, und spielt der Dritte es gegen, so kann der Zweite die Bete uicht gewinnen, wenn er auch die mehresten Stiche gemacht hat, weil er durch die Annahme sich aller Ansprüche an dieses Spiel begeben hat. Aber der Dritte kann alsdann die Bete gewinnen, wenn der Zweite sich als Gegenspieler deklarirt hat; denn er, als der Letzte, hat nicht nöthig, seine Erklärung darüber zu geben.

Der l'Hombre muß sein Spiel offriren, ehe er ausgespielt oder Antheil an dem ersten Stiche genommen hat; thut er es später, so muß er eine Bete setzen, weil er dadurch das Spiel verrathen hat. Das Spiel wird fortgespielt, und

wenn es der l'Hombre verliert, setzt er noch eine Bete, gewinnt er es aber, so kann er nichts ziehen, weil der dritte Spieler ihm ganz gewiß zum Vortheil gespielt hat, um die Codille zu verhindern.

Das Contre l'Hombre oder Offriren des Spiels ist jetzt fast überall außer Gebrauch. Man spielt das l'Hombre gegenwärtig gewöhnlich so, daß der Spieler entweder sein Spiel spielen, oder wegwerfen muß. Verliert er sein Spiel, es sey Frage, Sans prendre ꝛc. Codille, so setzt er die Bete doppelt in einem oder in zwei Beten, je nachdem man es ausgemacht hat.

Man hat noch eine neue Art das Spiel zu offriren, welche man Kunil heißt. Der Unterschied hierbei ist, daß wenn Kunil angenommen wird, derjenige, welcher es offrirt hat, keine Bete setzt; wenn es aber nicht angenommen wird, derjenige welcher offrirt hat, das einmal angesagte Spiel ausführen muß und es nicht werfen kann. Es wird übrigens hierbei verfahren, wie es der Spielart, worin gespielt wird, eigen ist.

Das Betesetzen.

Das Wort wird sehr oft als das Gegentheil vom Worte l'Hombre erkläret. Der Franzose sagt zu einem Menschen, der unbesonnen gehandelt hat, Bete. Aber das Wort bedeutet nicht allezeit einen Unbesonnenen, sondern es wird oft für eine Strafe angenommen, die auf das Versehen folgt. Il fait la Bête, heißt, er hat, durch sein Verse-

hen wider die Regel, eine Strafe zu büßen. Daher der Gebrauch des Worts Bete für Spielstrafe.

Wenn der l'Hombre nicht die mehresten Stiche gemacht hat, so hat er verloren, und muß so viel in den Satz einlegen, als er würde herausgenommen haben, wenn er sein Spiel gewonnen hätte; dieser Einsatz heißet Bete oder die Spielstrafe.

Führt der l'Hombre das angesagte Spiel nicht aus, so setzt er ebenfalls Bete, und zwar immer nur einfach, das angesagte Spiel sei, welches es wolle.

Es giebt noch besondere Fälle, wo ein Spieler Bete setzen muß, wenn einer z. E. zu viel oder zu wenig Karten aus dem Talon genommen, die Farbe verläugnet, das Spiel zu spät angeboten hat ꝛc. s. w. unten die Gesetze.

Folgt auf das erste noch nicht gezogene Bete ein zweites, so wird dieses nicht zu dem erstern genommen, sondern besonders angeschrieben, denn es wird nie mehr als ein Bete ausgespielt. Erfolgt ein drittes, viertes u. s. w. so geschieht dasselbe. Spielt man mit Blöcken, so wird Ein Block oder 3 Point zu dem stehenden Pot gezählt, und nach diesem Betrag das Bete angeschrieben. Z. B. Wer das erste Bete macht, setzt 1 Marke für den stehenden Pot und 3 für den Block, also 4 Point; jetzt stehen also 8 Points; der Kartengeber setzt hierauf 1 Point hinzu; folgt in diesem Spiele wieder ein Bete, so werden 9 Points Bete angeschrieben. Der Block wird also nur Einmal gerechnet, und in allen folgenden auf das

Erste fallenden Beten, wird zu dem angeschriebenen Bete nur der neu hinzugekommene Satz des Kartengebers gezählt. Sind mehrere Bete gemacht worden, so wird jedesmal das höchste Bete zuerst ausgespielt.

Von der Codille.

Codille ist, wenn ein Spieler, ohne l'Hombre zu seyn, fünf Stiche, oder wenn er vier gemacht hat, und die andern Stiche so vertheilt sind, daß der eine drei, der andere aber nur zwei Stiche hat.

Wer Codille gewinnt, zieht das aus dem Satz, was der l'Hombre gezogen haben würde, wenn er sein Spiel gewonnen hätte. Jedoch ist dies fast gar nicht mehr gebräuchlich, und man läßt den, der Codille macht, nichts gewinnen, und den Satz zum folgenden Spiele stehen.

Es ist eine Hauptregel, das Spiel lieber Codille zu machen, als es den l'Hombre gewinnen zu lassen.

Wenn man nicht fünf gewisse Stiche in der Hand hat, muß man das Spiel nicht auf Codille spielen, sondern seinem Mitspieler lieber eine Karte lachiren, um sich eine Renonce zu machen, als sich im Trumpf zu schwächen, und das Spiel Remis zu machen.

Hat der Gehülfe bereits vier Stiche, und man ist sicher, daß man gewiß auch einen Stich machen werde, so muß man verhindern, daß er weiter keinen erhalte, und es Codille gewinne; man muß nunmehr zum Vortheile des l'Hombre spielen, und suchen, daß das Spiel nur Remis

werde; dies gilt jedoch nur in dem Fall, wenn Codille gezogen wird.

Wer Codille verliert, setzt den Pot und das Bete doppelt. Doch wird das hierauf folgende Bete nicht nach dem Codille-Bete, sondern nach dem vorhergegangenen einfachen Bete gesetzt. Z. B. der l'Hombre verliert Codille, und es steht ein Bete von 9 Marken und ein Pot von 2, so wird das Doppelte, nämlich 22 angeschrieben. Folgt ein einfaches Bete hierauf, so wird das vorige einfache Bete zum Maßstabe genommen, und es werden mit Zuzählen des neu hinzugekommenen Satzes 12 angeschrieben; wenn dieses Spiel auch wider Codille verloren worden, so würden 24 angeschrieben werden. Man macht auch öfter zur Regel, daß es nicht in einer Summe, sondern als zwei getheilte Bete angeschrieben wird.

Vom Einsatz und Bezahlen der Honneurs.

Derjenige Spieler, welcher die Karten ausgiebt, macht allezeit den bestimmten Einsatz. Er muß sich hiezu nicht jedesmal nöthigen lassen, sondern solchen machen, ehe er die Karten zum Abheben vorlegt. Wir wollen, um die Bezahlung der Honneurs darnach zu reguliren, den Einsatz oder die Marke hier zu 1 Groschen annehmen. Die Honneurs werden nach diesem Verhältnisse folgendergestalt bezahlt:

Drei Matadors	1 Gr.
Vier Matadors	2 —

Die folgenden Matadors steigen immer mit	1	Gr.
Cinq premiers ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	1	—
Frage ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	1	—
Tourné oder klein Casco ⸗ ⸗ ⸗	1	—
Obscůrité von oben ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	2	—
⸗ ⸗ von unten ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	4	—
⸗ ⸗ aus der Mitte ⸗ ⸗ ⸗	8	—
Grand Casco ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	2	—
Solo oder Sans prendre ⸗ ⸗ ⸗	2	—
Die Vole ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	4	—
Solo Tout ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	6	—
Solo Tout annoncé ⸗ ⸗ ⸗ ⸗	12	—

Ist das Spiel in Couleur, so wird dasselbe, wie auch die Matadors und Premiers, doppelt bezahlt.

Nach dieser Basis kann ein jeder Spieler die Berechnung selbst machen, man mag nun mit einem höhern oder niedrigern Einsatz spielen.

Wenn alle drei Spieler passen, so wird von dem, der die Karten auf das neue ausgiebt, ein neuer Satz gemacht, und so lange nicht eine Bete dazu kommt, heißt es einfacher Satz, wenn auch gleich zehn Marken ständen.

Es giebt zuweilen Spieler, die gern hasardiren, und überhaupt gern lombriren wollen; sie spielen Fragespiele, Tourné, Obscůrité, wider alle Raison, und mit den schlechtesten Karten. Es trifft sich, daß sie oft glücklich kaufen, und durch die Honneurs so viel gewinnen, um damit Betes zu bezahlen, wenn sie ein Spiel verlieren. Dies ist für die beiden andern Mitspieler höchst unangenehm; aber diese können einem solchen Spieler

Schranken setzen, und zwar am besten dadurch, wenn sie den Einsatz erhöhen, den Preis für die Honneurs aber herabsetzen. Z. E. wenn ein jeder, der Karten giebt, 4 Groschen einsetzt, so stehen nach der ersten Bete schon 12 Groschen in dem Satze; dagegen werden die Matadors und cinq premiers nur mit 1 Groschen, das übrige nach diesem Verhältnisse bezahlt. Verliert nun der Spieler auch nur auf das erste Bete sein Spiel, so muß er gleich 12 Groschen einsetzen, und lange warten, ehe er durch die Honneurs schadlos gehalten wird. Hat er nur ein paar Betes gesetzt, so wird ihn diese Einrichtung gewiß vorsichtiger machen, oder er wird offenbar in Verlust kommen.

Fordert der l'Hombre von den Mitspielern mehrere Matadors, als er wirklich gehabt hat, so werden sie ihm solche zwar bezahlen, aber sich, sobald die Karte zum folgenden Spiel abgehoben ist, das zuviel bezahlte doppelt zurück erbitten, und der l'Hombre wird es auch bezahlen müssen. Hat er sich z. E. für sechs Matadors 4 Groschen bezahlen lassen, und nur fünf gehabt, so behält er nur 2 Groschen, weil er den zuviel geforderten Groschen für den 6ten Matador doppelt zurück bezahlen muß; dies Verfahren ist jedoch uicht allgemein üblich.

Es ist zwar eine erlaubte Behutsamkeit für den verlierenden l'Hombre, so lange zu warten, bis die Mitspieler die Spielstrafe abfordern werden Man könnte dieses auf den Rechtssatz gründen, daß niemand seine eigene Schande zu offenbaren brauche. Allein es ist Pflicht, seine Schuld zu be-

zahlen, und es geziemt sich nicht, sich daran erinnern zu lassen.

Rechnen die Mitspieler dem l'Hombre, der verloren hat, mehrere Honneurs an, als er wirklich gehabt hat, so kann er sich von ihnen das zu viel bezahlte doppelt zurückzahlen lassen, jedoch muß er mit seiner Forderung so lange warten, bis die Karte zum folgenden Spiele abgehoben worden. Auch diese Manier ist jetzt nicht mehr gebräuchlich.

Vom Block und Rock.

Es ist gegenwärtig beinahe überall im Gebrauch, mit dem sogenannten Block zu spielen, das ist, vor sich eine Marke zu setzen, welche den dreifachen Werth des Einsatzes hat, und wenn keine Bete stehet, so wird allezeit ein Block zugesetzt, so, daß nebst dem Einsatz des Kartengebers, immer vier Marken stehen. Sind die drei Blöcke nach und nach gewonnen worden, so setzen die Spieler von neuem die Marken vor sich, und machen den Block. Wird aber in der Zwischenzeit eine Bete, so wird diese erst abgespielt, und die Blöcke bleiben stehen, bis die Bete abgespielt sind.

Der Rock oder Roccambole ist eine Art von Neben-Pot, der durch das Absetzen von einem jeden Bete, das gewonnen wird, entsteht. Man nimmt von demselben eine Marke, und setzt sie beiseite; und sind zehn oder zwölf Marken, nachdem es verabredet worden, beisammen, so werden sie als ein Bete in den Satz gesetzt, und dieser Einsatz heißt der Rock. Um von dem kleinern

und größern Gewinn jedesmal eine verhältnißmäßige Summe auf den Rock zu setzen, so thut man am besten, solche nach Procenten zu bestimmen. Am angemessensten ists, von der gewonnenen Bete, 10 Procent, also von 10 Points Eins, von 10 bis 20, zwei, von 20 bis 30 drei, u. s. w. abzusetzen. Verliert der l'Hombre auf den Rock Remis, so muß er eine doppelte Bete setzen; verliert er Codille, so wird die Bete dreifach gesetzt. Jedoch wird auch hier noch die Bete nur einfach gesetzt, wenn der l'Hombre das Spiel auf den Rock aufgiebt, und nicht spielt.

Die Beendigung des Spiels und Vertheilung der Bete.

Sobald die Spieler einig sind, aufzuhören, und es ist mit dem Rock gespielt worden, so werden alle Bete, welche auf das Bete gemacht worden, mit welchem der Rock gesetzt wird, mit eingesetzt oder angeschrieben. Will man aber bei einer bereits angeschriebenen beträchtlichen Menge von Beten, das Spiel gern endigen, so macht man unter sich aus, daß von nun an alle Bete, die noch gemacht werden, nicht ausgespielt, sondern in gleiche Theile unter die Spieler vertheilt werden sollen; man heißt dieses in den **Kessel** schreiben, weil man die nun noch folgenden Bete durch eine Linie einschließt. Die Vertheilung der in den Kessel geschriebenen Bete geschieht durch folgende Berechnung. A B C spielen und haben im Kessel:

A	B	C
15	12	25
18	20	74
24		78
72		
76		
205	52	177

Diese drei, oder wenn 4 an dem Spiele Theil nehmen, vier Summen werden nun zusammengezählt, und mit 3, oder wenn vier sind, mit 4 getheilt:

$$\begin{array}{r} 105 \\ 52 \\ 177 \\ \hline 414 \\ 3)\overline{} \\ 138 \end{array}$$

Durch diesen Quotienten 138 wird nun ausgemittelt, was ein jeder zu bezahlen und zu empfangen hat; er wird nämlich mit der Summe der einzelnen Betesumme verglichen: ein jeder bezahlt so viel, als die Summe seiner Bete den Quotienten übersteigt, und ein jeder empfängt so viel, als der Quotient die Summe seiner Bete übersteigt.

A	B
205	52
138	138
muß also 67 geben	hat 106 zu empfangen

C

177

138

---

muß 39 geben.

A muß also 67 Points, C 39 bezahlen, welche zusammen 106 Points betragen, die B empfängt. Hat einer gar kein Bete im Kessel, so empfängt er, wie es sich von selbst versteht, den Quotienten ganz.

Anweisung zu verschiedenen Spielarten für Anfänger.

Es ist für Anfänger nichts schwerer, als zu beurtheilen, ob sie ein Spiel in der Hand haben, welches sie unternehmen können, oder ob sie passen müssen. Um ihnen solches zu erleichtern, sind hier einige der leichtesten Spielarten gesammelt, die sich aber dennoch spielen lassen. Will ein Anfänger den gehörigen Nutzen hieraus ziehen, so muß er ein Spiel Karten bei der Hand haben und damit die Spiele so legen, wie sie hier vorgeschrieben sind, die Stiche darnach wegnehmen, und auf den Platz eines jeden Spielers, den er sich dabei in Gedanken als gegenwärtig vorstellt, legen. Es wird ihm diese Art des Selbstunterrichts, bei dem Versuche mit einem einzigen Spiele, mehr Nutzen schaffen und begreiflicher werden, als wenn er ohne diese Art ein ganzes Buch darüber nachgelesen hätte.

1. Die Hauptregel für einen, der ein Fra-

gespiel unternehmen will, ist diese: er muß wenigstens drei sichere Stiche in der Hand haben; er kann nur alsdann hoffen, wenn er noch einige niedrige Trümpfe oder auch Könige aus dem Talon kauft, das Spiel mit fünf Stichen zu gewinnen. Man kann zwar auch ein Spiel mit vier Stichen gewinnen, wenn der eine Gegenspieler zwei, der andere aber drei Stiche hat; allein es ist hierauf keine sichere Rechnung zu machen, und es ist vielmehr einem jeden anzurathen, daß er, wenn er nach dem Kaufen nicht vier sichere und einen fünften höchst wahrscheinlichen Stich in der Hand hat, lieber das Spiel Remis gebe, als es darauf ankommen lasse, daß es Codille verloren werde.

a) In der schwarzen Farbe, nämlich in Pique oder Trefle, sind zu einem Fragespiele dienlich:

1. Manille, Basta, König, Fünf.
2. Spadille, Basta, König, Fünf.
3. Spadille, Manille, König, Vier.
4. Spadille, Manille, Sechse, Sieben.
5. Spadille, Basta, Dame, Sieben.
6. Manille, Basta, Dame, Fünf, Sechs.
7. Spadille, König, Dame, Valet, Sieben.
8. Manille, König, Dame, Valet, Sieben.
9. Basta, König, Dame, Bube, Sieben.
10. Manille, Basta, Sieben, Sechs, Fünf, Vier.
11. König, Dame, Valet, Sieben, Sechs, Fünf.
12. Spadille, König, Dame, Vier, Drei.

b) In der rothen Farbe, nämlich in Coeur oder Careau, sind folgende Karten eine Entreé,

d. h. Karten, mit welchen man eine Frage machen kann:

1. Spadille, Manille, Ponte, Vier.
2. Manille, Basta, Ponte, Zwei.
3. Spadille, Basta, Ponte, Drei.
4. Spadille, Manille, König, Dame.
5. Spadille, Manille, Valet, Drei und noch ein König.
6. Spadille, Basta, König, Dame, Valet.
7. Basta, Ponte, König, Dame, Valet.
8. Manille, Ponte, König, Dame, Valet.
9. Manille, Basta, König, Dame, Drei.
10. Manille, Basta, Valet, Zwei, Drei, Fünf.
11. Spadille, Basta, König, Sechs und noch ein König.
12. Spadille, Manille, Dame, Drei und noch ein König.

Wenn hier No. 3, 6 und 11. die Spadille und Basta, zu einem Fragespiel gerechnet werden, so ist dieses in dem Fall, wenn es nicht erlaubt ist, Grand Casco zu spielen. Ist dieses erlaubt, und steht kein hohes Bete, so spielt man lieber Grand Casco, oder wenn die beiden Aß nicht gezeigt werden, Tourné, um die Honneur dafür zu erhalten, wenn man nicht schon ein Spiel mit Matadors in der Hand hat.

Da in der rothen Farbe mehr Trümpfe, als in der schwarzen sind, so muß man auch in der erstern Farbe schon bessere Karten, als in der letztern, zu einem Spiele haben.

Einen König von einer andern Farbe kann der

der l'Hombre immer statt eines Trumpfs und als einen wahrscheinlichen Stich rechnen, besonders wenn er von der Farbe dieses Königs wenig Blätter in der Hand, oder sie weggeworfen hat.

Zu bemerken ist, daß man immer ein stärkeres Spiel haben muß, wenn man in der Mitte sitzt, das ist, wenn man weder die Vor= noch die Hinterhand hat, weil man befürchten muß, wenn der Erste einen König von einer Farbe ausspielt, die man zu bedienen hat, bei dem Nachspielen derselben vom Dritten mit Trumpf überstochen zu werden.

2) Spiele, die man sans prendre spielen kann.

a) in der schwarzen Farbe:

1. Spadille, Manille, Basta, König, Drei, eine Renonce.
2. Spadille, Manille, König, Valet, Drei, ein König und eine Renonce.
3. Spadille, Manille, Basta, König, ein anderer König, Dame gardée und Renonce.
4. Spadille, Manille, Basta, Sechs, Viere, Drei, eine Renonce.
5. Manille, Basta, Dame, Valet, Viere, Drei, ein König.
6. Manille, Basta, Sechse, Fünfe, Viere, Drei, ein König.
7. Basta, König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, ein König.

8. König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, Fünfe, Vier, ein König.

9. Spadille, König, Dame, Sieben, Sechse, Viere, ein König, und eine Renonce.

10. Manille, König, Dame, Bube, Sieben, Viere, König, eine Renonce.

b) in der rothen Farbe.

1. Spadille, Manille, Basta, Drei, Viere, Fünfe, ein König.

2. Spadille, Manille, Basta, König, Drei, ein König.

3. Spadille, Manille, Ponte, Drei, Sechse, ein König, eine Dame gardée und Renonce.

4. Manille, Basta, Dame, Valet, Zwei, Sechse, ein König, eine Dame gardée.

5. Basta, Ponte, König, Zwei, Drei, Sechse, ein König.

6. Ponte, König, Dame, Valet, Zwei, Drei, Sechse, ein König, oder eine mit dem Valet gardirte Dame.

7. Manille, Basta, Ponte, Drei, Viere, Fünfe, ein König, und eine Renonce

8. Spadille, Ponte, König, Dame, Zwei, Sechse, ein König und eine Renonce.

Erfahrne Spieler verstehen auch wohl mit noch schlechtern Karten ein Sans prendre zu gewinnen, besonders, wenn sie in der Vor- oder Hinterhand sitzen.

Um den Anfängern das Erlernen des l'Hombrespieles so deutlich als möglich zu machen, und

um ihnen die Anwendung der Regeln praktisch zu zeigen, wollen wir hier noch einige Spielarten näher aus einander setzen. Man muß aber keine untrüglichen Regeln erwarten, und glauben, daß, wenn man ein Spiel nach der vorgeschriebenen Art spielt, man solches schlechterdings gewinnen müsse; denn bei den unzähligen Veränderungen, die das Spiel wegen der Anzahl von 40 Karten leidet, wird es gewiß sehr selten zutreffen, daß die Karten in den Händen der Gegenspieler so vertheilt sind, als hier angenommen ist; und wie oft hängt nicht der Gewinn und Verlust eines Spieles, von einer einzigen Karte, oder von einer Renonce ab, die sich in der Hand eines andern Spielers befindet?

Praktische Beispiele zur Uebung.

Es sind hier Spiele ausgewählt, worin die unentbehrlichen und brauchbarsten Regeln des l'Hombrespieles vorkommen.

Erstes Spiel.

A, B und C spielen Sans prendre in Pique, und A hat die Vorhand.

Die Karten sind, nachdem die beiden Gegenspieler ecartirt haben, folgendergestalt vertheilt:

A die Vorhand hat Pique = Manille, Pique = König, Pique = Dame, Pique = Valet, Pique = 6, Trefle = König, Carreau = König, Coeur = Dame, Coeur = 3.

B der Zweite, oder der in der Mitte ist, hat

Spadille, Pique = 7, Pique = 3, Pique = 4, Tresle=Dame, Tresle=Valet, Coeur=König, Coeur=Valet, Carreau = 6.

C der Dritte, oder die Hinterhand, hat Basta, Pique = 5, Carreau = Valet, Carreau = 2, Carreau=5, Carreau = 4, Coeur=Ponte, Coeur = 4, Coeur = 3.

1. A spielt den Trumpf = König an, B coupirt mit der Spadille, C giebt Pique 3 zu.

B würde den Trumpf = König haben lachiren können, um zu sehen, ob sein Freund mit Manille oder Basta denselben würde haben überstechen können; allein es war nach seinen Karten nicht rathsam; denn da er noch drei kleine Trümpfe bei der Spadille hatte, so hatte er die Force des Spieles, und die Hoffnung, vier Stiche zu machen; um diese zu erhalten, mußte er also seine Trümpfe sparen.

2. Da B den Stich gemacht hat, so spielt er auf das neue, und zwar die Tresle=Dame aus; C coupirt mit der Basta, A bedient die Farbe mit seinem Tresle = König.

Es ist sehr nützlich, daß der, welcher die Force des Spieles hat, bald die Damen ausspielt, besonders wenn solche durch den Valet gardirt sind. B hatte hier auch die Absicht, daß, wenn sein Freund den Tresle = König hätte, er die Dame lachiren und ihn damit den Stich sollte machen lassen. C that sehr recht, die Basta vorzusetzen, weil, wäre Tresle bei dem l'Hombre Renonce gewesen, er mit der Manille hätte überstechen müssen.

3. C spielt Coeur = Fünfe, A Coeur = Dame, und B nimmt den Stich mit Coeur = König.

Wenn einer nicht auf Stiche spielt, und er mehrere Karten von einer Farbe in der Hand hat, so muß er, wenn sein Freund in der Hinterhand sitzt, nicht das höchste Blatt ausspielen; wenn C z. E. die Ponte ausgespielt hätte, so würde A mit der Dame zurückgehalten, und nicht zugegeben haben; hier konnte es zwar nichts helfen, weil B den Valet bei dem König gehabt, so wäre das ganze Spiel dadurch verdorben worden; er hätte müssen den König nehmen, und der l'Hombre würde mit der Dame einen Stich gemacht haben.

4. B spielt den Coeur = Valet aus, C bedient mit der Ponte, und A mit Coeur = Drei.

Es ist nothwendig, wenn man mit dem König eine Dame coupirt hat, unmittelbar den Valet nachzuspielen, ehe der l'Hombre Gelegenheit hat, sich in der Farbe zu renonciren, weil er bei dem dritten oder vierten Stiche schon beurtheilen kann, welcher Gegenspieler die Stiche machen will, der Freund es in der Folge auch leicht vergessen kann, daß die Dame schon aus dem Spiele ist, und daher den Valet mit Trumpf coupirt. C hatte hier auch mit Recht die Ponte zugegeben, denn wenn der Freund die Stiche macht, so muß man allezeit die höchsten Blätter von der Farbe zugeben, damit man nicht in Verlegenheit

komme, am Ende des Spieles seinen Freund abzustechen.

5. B spielt den Trefle-Valet, C giebt Carreau-Valet zu, und A coupirt mit Pique-Sechse.

Da B den Trefle-Valet ausspielt, konnte er nicht glauben, daß der l'Hombre die Farbe bedienen würde, weil er bereits bei dem zweiten Stiche, den Trefle-König auf die Dame zugegeben hatte; allein es war möglich, daß C noch einen kleinen Trumpf hatte: war dieses, so wäre B dem l'Hombre um einen Trumpf überlegen gewesen, wenn dieser den Trefle-Valet mit einem Trumpfe hätte stechen müssen.

6. A fordert Trumpf mit Manille, B giebt Pique-Viere, und C Coeur-Viere zu.

7. A spielt weiter die Pique-Dame, B bedienet Pique-Fünfe, und C giebt Carreau-Zwei zu.

8. A spielt Pique-Valet, B bedient mit Pique-Sieben, und C giebt Carreau-Drei.

9. A spielt zuletzt den Carreau-König, welchen B mit Carreau-Sechse, und C mit Carreau-Viere bedienen. A als l'Hombre hat also sein Spiel mit fünf Stichen gewonnen.

So lange der l'Hombre die Force von Trumpf in der Hand hat, muß er nicht nachlassen, Trumpf zu spielen, und die Könige bis zuletzt aufbehalten, weil sonst, wenn ein Gegenspieler, der die Renonce in der Farbe des gespiel-

ten Königes hat, leicht mit einem unbedeutenden Trumpfe denselben abstechen, und das Spiel dadurch verloren machen kann.

Dieses Spiel wäre verloren gegangen, wenn A gleich zu Anfange den Trefle-König gespielt hätte; C hatte Renonce in Trefle, er hätte den König mit Pique-Drei coupirt, und gleich Coeur-Viere angespielt; B hätte zwei Stiche mit Coeur-Valet und König gemacht, alsdann die Trefle-Dame nachgebracht, auf welche C die Basta vorgesetzt hätte.

Wenn der l'Hombre die Basta überstochen hätte so war das Spiel Remis, denn B hatte bereits zwei Stiche, und unter seinen vier Trümpfen waren noch zwei, nämlich Spadille und Sieben, womit er zwei Trümpfe des l'Hombre überstechen konnte. Wenn der l'Hombre die Basta lachirt, und nicht abgestochen hätte, so erhielt B dennoch vier Stiche, und das Spiel war alsdann Codille verloren.

Zweites Spiel.

Der Spieler B spielt Sans prendre in Trefle, und sitzt in der Mitte. Die Spieler haben folgende Karten:

B der l'Hombre, Trefle-Manille, Basta, Trefle-König, Trefle-Dame, Trefle-5, Trefle-3, Pique-Dame, Pique-5, Carreau-Valet.

A die Vorhand, Trefle-5, Carreau-König, Carreau-6, Coeur-König, Coeur-Valet, Coeur-Ponte, Coeur-6, Pique-7, Pique-6.

C Die Hinterhand, Spadille, Trefle-Valet, Trefle-7, Trefle-4, Carreau-Ponte, Carreau-2, Carreau-4, Pique-König, Pique-Valet.

Das Spiel, welches hier der l'Hombre hat, scheint ein sehr gutes Spiel, und, dem ersten Anscheine nach, nicht leicht zu verlieren zu seyn; demungeachtet ist es gar nicht zu gewinnen, wenn der, welcher die Vorhand hat, nach Raison ausspielt; und es ist beinahe nur der einzige Fall möglich, wenn dieser nach dem Carreau-König, die Carreau-Sechse spielt, es sey zu Anfange oder in der Mitte des Spieles, oder wenn er zu Anfange nach dem Carreau-König die Farbe changirt, und ein Pique-Blatt ausspielt. Dieses wäre aber eben so wenig Raison, als wenn er in der Hinterhand einen von den Faux Matadors mit Spadille überstechen wollte, welchen der l'Hombre auf das zuerst ausgespielte Coeur-Blatt gestochen hätte. Wir wollen daher auch dieses Spiel gar nicht aus einander setzen, sondern es den Lernbegierigen überlassen, die Karten nach vorgeschriebener Art auf einen Tisch zu ordnen, da sie denn mit der größten Verwunderung wahrnehmen werden, daß, auf so verschiedene Weise sie auch das Spiel spielen werden, der l'Hombre es doch immer Remis verlieren wird. Die Ursache davon ist, weil er in der Mitte sitzt; hätte er die Vorhand, so würde er es sehr leicht gewinnen, und in der Hinterhand würde er es gar nicht verlieren können.

Drittes Spiel.

C ist in der Hinterhand, und spielt ein Sans-prendre in Carreau. Die Spieler haben folgende Karten:

C der l'Hombre, hat Carreau-Manille, Basta, Carreau-König, Carreau-Dame, Carreau-3, Carreau-4, Carreau-6, Coeur-Valet, Trefle-Buben.

A die Vorhand, Carreau-Ponte, Pique-König, Pique-Valet, Pique-7, Pique-3, Trefle-6, Trefle-5, Trefle-4, Trefle-3.

B der Zweite, Spadille, Carreau-Valet, Carreau-2, Carreau-5, Trefle-König, Coeur-König, Coeur-Dame, Coeur-5, Coeur-6.

1. A spielt zuerst die Trefle-Drei aus, B sticht mit dem Trefle-König, und C bedienet mit Trefle-Valet.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn ein Spieler nicht das Gegenspiel in Trumpf hat, niemals einen König auszuspielen, wenn der l'Hombre in der Hinterhand sitzt; denn wenn die beiden Mitspieler solchen auch bedienen müßten, so würde er die Farbe nachspielen, und seinen Freund in die Verlegenheit setzen, daß, wenn er bei dem zweiten Stiche die Farbe Renonce hätte, und mit Trumpf stäche, er von dem l'Hombre überstochen würde. Wer zur Uebung dieses Spiel durchspielen will, und zwar so, daß A den Pique-König ausspielt, der wird finden, daß der l'Hombre alsdann ohnfehlbar sechs Stiche macht, dagegen, nach

der hier angefangenen Weise, das Spiel eine ganz andere Wendung nehmen wird. Noch eine Ursache, warum A hier ein kleines Trefle und nicht den Pique-König spielt: er hat Renonce in Coeur, und nur einen Trumpf; behält er den ersten Stich, so darf er nicht einmal stechen, wenn die Renonce angespielt wird, weil er alsdann zwei Stiche, ohne Hoffnung zu einem dritten, haben würde, und der l'Hombre das Spiel um so leichter mit vier Stichen gewinnen könnte. Er muß also versuchen, ob der Gehülfe den Stich mit Trefle erhält, und alsdann seine Renonce nachspielen kann.

4. B spielt den Coeur-König, C giebt den Coeur-Valet, und A den Pique-Valet zu.

Wenn man eine Farbe Renonce, dagegen einen König mit mehreren Blättern hat, so giebt man ein hohes Blatt, wie den Pique-Valet zu. Man giebt dadurch seinem Freunde zu erkennen, daß man sich entweder in dieser Farbe auch renonciren kann, oder daß man noch höhere Blätter von dieser Farbe in der Hand habe.

5. B spielt Coeur-Dame, C coupirt mit Carreau-Dame, und A surcoupirt mit Carreau-König.

B hatte hier Recht, daß er nicht mit Carreau-Fünfe coupirte, welche der l'Hombre mit Carreau-Viere würde abgestochen, und dadurch das Spiel desto leichter gewonnen ha-

ben. Wenn man mehrere Trümpfe hat, und auf Stiche spielt, so muß man immer einen Mitteltrumpf nehmen, damit der Stich dem l'Hombre etwas erschwert werde, und man demohnerachtet noch solche Trümpfe zurückbehalte, womit man in der Folge Widerstand thun könne.

5. C fordert Trumpf mit Manille, A giebt den Pique-König zu, und B nimmt den Stich mit Spadille.

Der l'Hombre muß so bald als möglich die Trümpfe abfordern, besonders wenn er sieht, daß die Gegenspieler in verschiedenen Farben Renonce haben. A hat ganz recht, daß er den Pique-König zugegeben; denn erstlich verlangt er nicht mehrere Stiche zu machen, und zweitens kann sein Freund vielleicht die Pique-Dame haben, die er nun desto eher ausspielen kann, weil er weiß, daß es das höchste Blatt in dieser Farbe ist.

6. B spielt Coeur-Fünf, C nimmt den Stich mit Carreau-Sechs, und A giebt die Pique-Sieben zu.

Da der l'Hombre wußte, daß A keinen Trumpf mehr hatte, so konnte er auch mit dem kleinsten Trumpf abstechen.

7. C fordert mit Basta, A giebt Pique-Drei zu; und B bedient Trumpf mit Carreau-Fünf.

8. C spielt Carreau-Drei, A giebt Trefle-Sechs, und B nimmt den Stich mit Carreau-Zwei.

9. B spielt zuletzt die Coeur-Sechs, C nimmt

sie mit Carreau-Vier, und A giebt die Trefle-Fünf zu.

A hat einen Stich, nämlich den dritten.

B hat vier Stiche, nämlich den ersten, zweiten, fünften, und achten.

C als l'Hombre hat aber auch nur vier Stiche, nämlich den vierten, sechsten, siebenten und neunten gemacht.

Das Spiel ist also eine Remise. Die Ursache, wodurch der l'Hombre das Spiel verloren hat, liegt einzig und allein darin, daß er bei dem dritten Stiche die Carreau-Dame, und nicht einen kleinern Trumpf vorgesetzt hat. Indessen, da er wußte, daß A Renonce in Coeur hatte, so wollte er sich des Stiches vergewissern, und man kann es ihm als keinen Fehler anrechnen, daß er die Dame genommen hat; es dient vielmehr zu einem Beweise, daß keine bestimmten und untrüglichen Spielregeln gegeben werden können, sondern daß geschickte Einrichtungen des Spieles, bei gewissen Situationen der Karten, das Meiste zum Gewinnen desselben beitragen müssen.

Da es die gefährlichste Lage eines l'Hombre ist, wenn er in der Mitte sitzt, so wollen wir zu mehrerem Unterrichte, noch ein paar Spiele detailliren, wo sich der l'Hombre in der gedachten Lage befindet.

Viertes Spiel.

Der l'Hombre spielt in Coeur.

B der l'Hombre in der Mitte hat Spadille,

Ponte Dame, zwei, drei, vier und sechs in Trumpf, Carreau-König, Tresle-Valet

A die Vorhand Manille, Basta, König, und Fünf in Trumpf, Tresle-König, Tresle-Dame, Pique-Dame, Pique-Valet, Pique-3.

C die Hinterhand Coeur-Valet, Pique-König, Pique-7, Pique-6, Pique-5, Tresle-6, Carreau-Dame, Carreau-3, Carreau-5.

1. A spielt zuerst den Tresle-König, B bedienet mit Tresle-Valet, und C mit Tresle-Sechse.

2. A spielt weiter Tresle-Dame, B coupirt mit Coeur-Zwei, und C surcoupiret mit Coeur-Valet.

Wenn man einmal mit einer Farbe angefangen hat, so muß man solche nicht verändern, sondern dabei bleiben, damit so, wie hier geschehen, der l'Hombre surcoupirt werde.

Wenn man eine ziemliche Menge von Trümpfen hat, so kann man schon einen höhern Trumpf, als unter andern Umständen, vorsetzen. Die Folge wird auch zeigen, wie nachtheilig es dem l'Hombre gewesen ist, daß er nicht die Dame, sondern nur die Zwei vorgesetzt hat.

3. C spielt Carreau-Drei, A coupirt mit Coeur-Fünfe, und B giebt den Carreau-König zu.

Warum C nicht den Pique-König ausgespielt, kann man in der Anmerkung zum ersten Stiche des vorigen Spieles finden.

4. A spielt die Pique = Dame, B coupirt mit Coeur = Viere, und C giebt den Pique = König zu.

Aus der Anmerkung zum fünften Stiche des vorigen Spieles kann man zum Theil ersehen, daß C Recht hat, den Pique = König zuzugeben. Sobald einer einen Stich erhalten hat, und nicht Willens ist, mehrere zu machen, so muß er allezeit die höchsten Blätter zugeben, nach der Anmerkung beim vierten Stiche des ersten Spieles.

5. B fordert Trumpf mit Spadille, C giebt Carreau = Dame, und A giebt Coeur = König zu.

6. B spielt weiter die Coeur = Ponte, C giebt Carreau = Fünfe zu, und A nimmt den Stich mit Manille.

7. A spielt den Pique = Valet, B coupiret mit Coeur = Sechse, und C giebt Pique = Sieben zu.

8. B spielt Coeur = Dame, C giebt Pique = Sechse zu, und A nimmt den Stich mit der Basta.

9. A spielt zuletzt Pique Drei aus, welche B mit Coeur = Drei nimmt, C aber mit Pique = Fünfe bedient.

Dieses Spiel ist eine Remise, denn

A hat vier Stiche, nämlich den ersten, dritten, sechsten und achten Stich.

B der l'Hombre hat auch vier Stiche, nämlich den vierten, fünften, siebenten und neunten.

C hat einen Stich, nämlich den zweiten.

Dem l'Hombre kann man bei diesem Spiele

einigermaßen zur Last legen, daß er an dem Verluste des Spieles schuld ist; denn hätte er, wie in der Anmerkung zum zweiten Stiche gesagt worden, einen höheren Trumpf, nämlich die Dame aufgesetzt, so würde G mit dem Valet nicht haben überstechen können; auf die Coeur-Zwei, die nachgespielt wurde, hätte C den Valet geben müssen. Wollte nun A den Stich mit Coeur-König nehmen, so verlor er die Force in Trumpf, und der l'Hombre machte alsdann auf alle Fälle fünf Stiche; A bekam vier Stiche, und C gar keinen.

Fünftes Spiel.

Der l'Hombre spielt in Tresle, er ist in der Mitte.

A die Vorhand, hat Spadille, Basta, Tresle-7. Tresle-3, Carreau-König, Carreau-Dame, Carreau-Ponte, Carreau-3, Carreau-4.

B der l'Hombre, Tresle-Manille, Tresle-König, Tresle-Dame, Tresle-Valet, Tresle-6, Tresle-5, Coeur-König, Pique-König, Pique-Dame.

C die Hinterhand, Tresle-4, Coeur-Dame, Coeur-Valet, Coeur-Ponte, Carreau-Valet, Carreau-2, Pique-Valet, Pique-7, Pique-6.

1. A spielt Carreau-König aus, B coupirt mit Tresle-Sechse, und C bedient Carreau-Valet.
2. B fordert Trumpf mit Manille, C bedient Tresle-Viere, und A nimmt den Stich mit Spadille.
3. A spielt Carreau-Dame, B coupirt mit Tresle-Valet, und C bedient mit Carreau-Zwei.

7. B spielt den Tresle-König, C giebt Coeur-Dame zu, A nimmt den Stich mit der Basta.

5. A spielt Carreau-Ponte, B coupirt mit Tresle-Fünfe, und C giebt Pique-Valet zu.

6. B spielt den Pique-König, welchen C mit Pique-Sieben bedient, A aber mit Tresle-Drei nimmt.

7. A spielt weiter die Carreau-Drei, B muß hierauf mit dem letzten Trumpfe, nämlich der Dame stechen, C giebt Pique-Sechse zu.

8. B spielt den Coeur-König, C bedient mit Coeur-Valet, und A coupirt mit Tresle-Sieben.

9. A spielet zuletzt Carreau-Viere aus, B der l'Hombre hat keinen Trumpf mehr, er muß also die Pique-Dame, so wie C die Coeur-Ponte zugeben.

Dieses Spiel ist Codille verloren, denn A hat fünf Stiche, B als l'Hombre aber nur vier Stiche gemacht.

Es kann dieses Spiel zu einem Beweise dienen, mit welcher Aufmerksamkeit und Vorsicht der l'Hombre sein Spiel spielen muß. Er hatte hier zwei Fehler gemacht, von welchen der eine ihm zwar nicht nachtheilig war, der zweite aber den Verlust des Spieles nach sich zog. Den ersten Fehler machte er gleich bei dem ersten Stiche, daß er den Carreau-König mit Tresle-Sechse, und nicht mit dem Valet coupirte. Hätte der letzte auch Renonce in Carreau, und die Tresle-Sieben gehabt, so surcoupirte er den l'Hombre damit, und dieser würde alsdann nicht mehr als drei Sti-

Stiche, A aber fünf Stiche gemacht haben. Den Hauptfehler machte er damit, daß er nach dem dritten Stiche den Trefle-König, und nicht einen andern von seinen Königen ausspielte; hätte er die Trümpfe berechnet, so würde er gesehen haben, daß nur noch drei aus seiner Hand waren, und wenn auch seine beiden Könige nebst der Pique-Dame damit wären gestochen worden, so machten die in seiner Hand befindlichen vier Trümpfe doch noch vier Stiche, und der erste Stich war ihm schon eingegangen, welches also die benöthigten fünf Stiche waren. Allein er ließ sich dadurch verführen, daß C bei dem zweiten Stiche Trumpf bedient hatte; weil er sein Spiel schon vorher als durchaus unverlierbar betrachtet hatte, so forderte er aus Uebereilung, und ohne die so nothwendige Berechnung gemacht zu haben, noch einmal Trumpf, und verlor dadurch das Spiel Codille.

Sechstes Spiel.

Der l'Hombre B spielt Sans prendre in Pique, und ist in der Mitte.

A, die Vorhand, hat Pique-Valet, Pique-7, Pique-6, Pique-5, Pique-3, Carreau-Dame, Carreau-Valet, Carreau-2, Carreau-4.

B, der l'Hombre, hat Spadille, Pique-Manille, Basta, Pique-König, Carreau-König, Coeur-König, Trefle-König, Trefle-Dame, Trefle-Valet.

C, die Hinterhand, hat Pique-Dame, Pique-4

Coeur-Valet, Coeur-2, Coeur-4, Coeur-6, Tresle 7, Tresle-6, Tresle-2.

1. A spielt die Carreau-Dame aus, B sticht mit dem Carreau-König, C aber mit Pique-Dame.
2. C spielt Coeur-Viere, A coupirt mit Pique-Drei, und B giebt den Coeur-König zu.
3. A spielt den Carreau-Valet, B coupirt mit Pique-König, und C giebt Coeur-Valet zu.
4. B fordert Trumpf mit Spadille, C bedient mit Pique-4, und A mit Pique-5.
5. B fordert weiter mit Manille, C giebt Coeur-Zwei, A aber Pique-Sechse zu.
6. B spielt Tresle-König, C bedient mit Tresle-Sieben, A coupiret mit Pique-Sieben.
7. A spielt Carreau-Zwei, B nimmt den Stich mit der Basta, und C giebt Tresle-Sechse zu.
8. B spielt Tresle-Dame, C bedient mit Tresle-Zwei, A nimmt aber den Stich mit dem Pique-Valet.
9. A macht den letzten Stich mit Carreau-Viere, worauf B den Tresle-Valet, C aber die Coeur-Sechse zugeben.

Gewiß hat der l'Hombre nicht gedacht, daß er dieses große Spiel mit vier Matadors in der schwarzen Farbe, nebst drei Königen, und einer Dame gardée verlieren werde. Vielleicht hat er schon in Gedanken berechnet, wie viel ihm dieses Spiel nebst Sans prendre, 3 Matadors und la Vole einbringen würde, ja er hat wohl gar bedauert, daß er nicht die Vorhand habe, um la Vole annoncée zu spielen. Hätte er die Vorhand ge-

habt, so würde er ganz gewiß acht Stiche gemacht haben, vier Stiche verlor er bloß dadurch daß er in der Mitte zwischen beiden Gegenspielern saß. Es ist auf beiden Seiten bei diesem Spiele kein Fehler vorgefallen, sondern der geschickteste Spieler würde es auf eben diese Art verloren haben. Man hat Beispiele, wo ein eben so großes Spiel, sogar in der Vorhand, Codille verloren worden.

Der l'Hombre hatte in Pique vier Matadors, Trefle-König und Dame, Coeur-König, Dame und Valet.

Der Zweite hatte die übrigen sieben Trümpfe und Carreau-König.

So wie der l'Hombre anspielen wollte, so legte der Zweite seine Karten auf, und verlangte die Codille; er konnte solches auch sicher thun, denn es war kein Fall möglich, welcher die Codille verhindert hätte. Es gingen ihm überhaupt nur vier Trümpfe ab, für diese gab er vier Stiche, und so behielt er für sich noch immer fünf Stiche übrig.

Siebentes Spiel.

Wir wollen noch ein Spiel zeigen, wo der eine ein sehr großes Gegenspiel hat, und der l'Hombre sein Spiel doch gewinnt. Der l'Hombre spielt in Coeur. Er ist in der Vorhand.

A, der l'Hombre hat Basta, Coeur-Ponte, Coeur-König, Coeur-Valet, Coeur-2, Trefle-König, Trefle-Dame, Pique-König, Pique-Dame.

B, der zweite Gegenspieler, hat Spadille, Coeur-Manille, Coeur-Dame, Coeur-3, Coeur-4, Coeur-5, Coeur-6, Tresle-Valet, Tresle-7.

Da die Karten des dritten Spielers ganz unbedeutend sind, und zu dem Gewinn und Verluste dieses Spieles nichts beitragen, so wollen wir solche hier auch nicht aufzeichnen.

1. A fordert Trumpf mit dem Coeur-König. B sticht mit der Spadille, und weil er sieht, daß der Dritte keinen Trumpf zugiebt, so vermuthet er vielleicht die Basta bei ihm. Es spielt also
2. B die Trumpf-Viere nach, damit der Dritte die Basta vorsetzen soll; da er aber solche nicht hat, so nimmt der l'Hombre den Stich mit Coeur-Zwei.
3. Der l'Hombre hat gleich bei dem ersten Stiche wahrgenommen, daß alle ihm fehlenden Trümpfe in der Hand des einen Gegenspielers sind; er untersteht sich also nicht mehr, Trumpf zu fordern, sondern er spielt den Tresle-König, und B bedient mit Tresle-Valet.
4. A spielt die Tresle-Dame, B bedient mit Tresle-Sieben.
5. A spielt den Pique-König, B coupirt mit Coeur-Sechse.
6. B spielt Coeur-Drei und A sticht mit Coeur-Zwei.
7. A spielt Pique-Dame, B nimmt diese mit Coeur-Fünfe.

8. B fordert Trumpf mit Manille, und A giebt Coeur-Ponte zu.

9. A macht den letzten Stich mit der Basta, und nimmt die Coeur-Dame, welche B ausspielt.

Der Gegenspieler B glaubte ganz gewiß, das Spiel Codille verloren zu machen, und doch waren die Karten so vertheilt, daß er schlechterdings nicht mehr als vier Stiche, mit Spadille, Manille, Septieme und zwei Renoncen, erhalten konnte. Hätte er nur eine Renonce, und statt des einen Trefle-ein Carreau-Blatt gehabt, dann würde er mit leichter Mühe das Spiel Codille gemacht haben.

Damit ein Spieler nicht nöthig hat, wenn er sein Spiel nennen will, bei einem jeden Blatte allemal die Farbe zu wiederholen; so nennt man nur die Hauptblätter besonders, und die übrigen nach der Anzahl. So sagt man:

Spadille quatrieme in Coeur, das heißt; Spadille und noch drei geringere Blätter in Coeur oder wie man im Deutschen zu sagen pflegt: Spadille nebst Viere in Coeur, nämlich vier Blätter in Coeur, den zuerst genannten mit eingeschlossen.

Drei Matadors sixieme in Pique, das heißt, sechs Blätter in Pique, wobei zugleich drei Matadors sind.

König troisieme in Trefle.

Ponte cinquieme in Carreau.

Es würde überflüssig seyn, hier noch mehrere Proben von Spielen zu geben. Ein Anfänger

wird ohnedieß nicht im Stande seyn, die Regeln ohne Uebung auswendig zu behalten, und nur durch diese, und durch Aufmerksamkeit auf andere gute Spieler, wird er im Stande seyn, gehörige Anwendung davon zu machen. Es ist genug, wenn er, so oft er in einer Spielgesellschaft ist, sich nur drei oder vier Regeln genau bekannt macht, und sich fest vornimmt, diese Regeln in Gedanken zu behalten, auch sobald sich die Gelegenheit dazu ereignet, solche zur Ausübung bringt. Thut er dieses, so wird er nach und nach, und in kurzer Zeit, sämmtliche Regeln des Spieles inne haben, und bald ein guter l'Hombrespieler werden.

Achtes Spiel.

Um deutlich zu zeigen, wie man sich Renonce während des Spieles selbst verschafft, wollen wir ein Spiel zur Probe hersetzen.

Die Karten sind nach dem Ecart folgendergestalt vertheilt:

Der Erste hat Spadille, Pique-Manille, Pique-Valet, Pique-7, Pique-4, Trefle-König, Tref-7, Coeur-5, Carreau-7.

Der Zweite, Pique-König, Pique-Dame, Pique-6, Pique-5, Carreau-König, Carreau-5, Coeur-Dame, Coeur-3, Trefle-6.

Der Dritte, Basta, Pique-3, Coeur-König, Coeur-2, Coeur-7, Trefle-Valet, Trefle-4, Trefle-2, Carreau-Ponte.

Der Erste, welcher die Vorhand hat, ist

l'Hombre, und spielt Pique-Valet; er würde zwar Spadille oder Manille ausspielen können, weil er aber zu schlechte Handkarten hat, so darf er es nicht wagen; er würde, wenn er es thäte, ganz gewiß das Spiel verlieren. Der Zweite coupirt mit Pique-Dame, der Dritte bedient Pique-3; der Zweite hat also einen Stich, und spielt den Carreau-König, der Dritte giebt Carreau-Ponte, und der Erste die Carreau-7 zu; der Zweite hat nun zwei Stiche. Er spielt weiter die Carreau-5. Der Dritte, welcher nunmehr Carreau-Renonce hat, muß vermuthen, daß, wenn der l'Hombre mit einem niedrigen Carreaublatte an den Stich käme, oder wenn er dies Carreau mit einem kleinen Trumpfe nähme, er sogleich Spadille oder Manille ausspielen würde, worauf seine Basta, die er jetzt nur allein hat, fallen müßte. Um also dem l'Hombre entweder den Stich zu nehmen, wenn er die Farbe zu bedienen, oder, wenn er auch Renonce darin hat, ihm den Stich schwer und seinem Gehülfen Luft zu machen, so setzt er die Basta darauf. Der l'Hombre könnte zwar mit Manille überstechen, allein er würde alsdann sein Spiel zu sehr schwächen, und wie wir hernach zeigen wollen, auch gewiß verlieren; er giebt also Coeur-5 zu, und macht sich dadurch Renonce in Coeur. Der Dritte hat also auch einen Stich, und spielt Trefle-4 aus. Den König von Coeur muß er aus dem Grunde nicht ausspielen, weil er nach seinen Karten nur einen Stich machen, und wenn sein Gehülfe ein hohes Blatt in

Coeur hat, ihm solches lachiren will. Der l'Hombre setzt den Trefle-König darauf, der Zweite bedient mit Trefle-6; der l'Hombre hat nun einen Stich.

Jetzt fordert er mit Spadille. Der Zweite bedienet Pique-3, der Dritte giebt Coeur-2 zu: der l'Hombre hat nun zwei Stiche. Er spielt weiter die Manille, der Zweite bedient Pique-6. Der Dritte, welcher wohl sieht, daß er offenbar nicht mehr als höchstens zwei Stiche machen würde, wodurch der l'Hombre leicht per quatre gewinnen könnte, giebt den Coeur-König zu. Der l'Hombre hat nun drei Stiche, und spielt Trefle-7. Hätte der Zweite noch ein höheres Trefle, so würde der l'Hombre das Spiel verloren haben; da er aber keines hat, so giebt er die Coeur-3 zu; nunmehr ist das Spiel gewonnen, der Dritte mag zugeben, was er will. Wenn er z. E. den Trefle-Valet nähme, so hätte er zwei Stiche und der l'Hombre hätte sein Spiel per quatre gewonnen: dieses will er nicht, er lachirt also mit Trefle-2, und der l'Hombre hat vier Stiche. Er spielt nun die Pique-7 aus. Der Zweite nimmt es mit dem Pique-König, der Dritte giebt den Trefle-Valet zu, der Zweite hat nun drei Stiche. Er spielt zuletzt die Coeur-Dame aus, der Zweite bedient Coeur-2, der l'Hombre coupirt mit Pique-4; dadurch erhält er den fünften Stich, und hat also das Spiel gewonnen.

Um für einen Anfänger recht deutlich zu seyn, wollen wir noch zwei verschiedene Arten hersetzen,

wie das vorige Spiel hätte gespielt werden können, nach welchem es aber der l'Hombre würde verloren haben.

Wir wollen da anfangen, wo nach der vorhergehenden Art der Zweite zwei Stiche hatte, und nun die Carreau-5 ausspielt; der Dritte sticht mit Basta, der l'Hombre mit Manille, und macht damit einen Stich. Er spielt weiter Spadille, der Zweite Pique-5, der Dritte Coeur-3; der l'Hombre hat nun zwei Stiche. Er spielt Trefle-König, der Zweite Trefle-6, der Dritte Trefle-2. Der l'Hombre hat drei Stiche. Er spielt Trefle-7, der Zweite läßt den Stich mit Coeur-3; der Dritte sticht mit Trefle-Valet, und hat nun einen Stich Er spielt weiter Coeur-7. Der l'Hombre bedienet Coeur-5, der Zweite sticht mit Coeur-Dame und macht damit seinen dritten Stich. Er fordert nun mit Pique-König, der Dritte giebt den Coeur-König zu, und der l'Hombre Pique-4. Der Zweite hat nun 4 Stiche, er spielt zuletzt die Pique-6. Der Dritte giebt Trefle-4 zu, der l'Hombre sticht mit Pique-7, und macht damit seinen vierten Stich, weil aber der Zweite auch vier Stiche hat, so ist es eine Remise per quatre.

Noch eine Art, dieses Spiel zu spielen. Der l'Hombre fordert mit Spadille, der Zweite bedienet Pique-5, der Dritte giebt Pique-3 zu; der l'Hombre hat einen Stich. Er fordert weiter mit Manille, der Zweite giebt Pique-6 und der Dritte die Basta zu; der l'Hombre hat zwei Stiche. Nun spielt er die Pique-7, der Zweite macht den Stich

mit Pique-Dame, der Dritte giebt Carreau-Ponte zu; der Zweite hat einen Stich. Er spielt Coeur-Dame, der Dritte lachirt mit Coeur-2, der l'Hombre mit Coeur; der Zweite hat zwei Stiche. Er spielt Carreau-König, der Dritte giebt Trefle-4, und der l'Hombre Carreau-7 zu: der Zweite hat drei Stiche. Hierauf spielt er Coeur-3 aus, der Dritte coupirt mit Coeur-König, der l'Hombre aber mit Pique-4: der l'Hombre hat drei Stiche. Er spielt den Trefle-König, der Zweite giebt Trefle-2 zu: der l'Hombre hat drei Stiche. Er spielt den Trefle-König, der Zweite giebt Trefle-6 und der Dritte Trefle-2 zu: der l'Hombre hat vier Stiche. Nun spielt er die Trefle-7, der Zweite giebt Carreau-5, und der Dritte Trefle-Valet zu, wodurch er den ersten Stich erhält. Er spielt Coeur-7, der l'Hombre trumpft mit Pique-Valet, und der Zweite übersticht diesen mit Pique-König; der Zweite hat 4 Stiche.

Da nun der l'Hombre und der Zweite jeder vier Stiche haben, so ist es abermals eine Remise per quatre, und der l'Hombre muß eine Bete setzen.

Neuntes Spiel.

Wir wollen zur Belustigung noch ein Spiel hersetzen, von welchem man in einer Gesellschaft sagen kann, daß man ein Sansprendrespiel gewinnen wolle, ohne ein schwarzes Aß, ohne einen Trumpf, ohne einen König, ja sogar ohne eine einzige Figur in der Hand zu haben.

Daß die Trümpfe alle in den Händen der Mitspieler seyn sollen, bis auf den kleinsten, und daß auch ein anderer Spieler die Karten ausgeben, jeder aber nach Gefallen von dem Talon neue Karten nehmen soll: dieses wird nun Vielen unglaublich scheinen, und es hat doch ganz nach dem Wortverstande seine Richtigkeit. Es kommt darauf an, daß man vorher die Karten in der unten vorgeschriebenen Ordnung lege, solche weder mischen noch abnehmen lasse, die Vorhand habe, und sich dabei ausbedinge, daß die beiden Mitspieler nach Raison ecartiren, und neue Karten von dem Talon nehmen müssen. Der, welcher dem l'Hombre zur linken Hand sitzt, giebt die Karten aus, welche folgendergestalt gelegt sind;

1. Carreau-Ponte.
2. Trefle-5.
3. Coeur-2.
4. Coeur-Dame.
5. Pique-5.
6. Basta.
7. Trefle-Dame.
8. Pique-6.
9. Pique-König.
10. Trefle-7.
11. Carreau-7.
12. Trefle-3.
13. Trefle-Valet.
14. Pique-4.
15. Trefle-4.
16. Carreau-Dame.
17. Coeur-7.
18. Pique-Valet
19. Carreau-2.
20. Coeur-Ponte.
21. Trefle-6.
22. Pique-2.
23. Carreau-Valet.
24. Trefle-2.
25. Pique-Dame.
26. Coeur-Valet,
27. Pique-7.
28. Carreau-3.
29. Coeur-3.
30. Carreau-4.
31. Coeur-6.
32. Spadille.

33. Carreau = 5.	37. Carreau = König.
34. Coeur = 5.	38. Pique = 3.
35. Carreau = 6.	39. Trefle = König.
36. Coeur = 4.	40. Coeur = König.

Wenn die Karten gehörig ausgegeben sind, so sagt A, der in der Vorhand sitzt, ich spiele Sans prendre in Pique.

Der folgende legt fünf Karten aus seinem Spiele, nämlich No. 4. 13. 15. 23. 24. weg, und nimmt dagegen andere von dem Talon. Eben dieses thut der letzte, nachdem er No. 7. 16. 17. 26. ecartirt hat. Die Spieler haben alsdann folgende Karten = Farben.

A, der l'Hombre, hat Carreau = Ponte, Carreau = 2, Carreau = 7, Coeur = Ponte, Coeur = 2, Trefle = 7, Trefle = 6, Trefle = 5, Trefle = 3.

B, der Zweite, hat Spadille, Pique = Manille, Basta, Pique = 5, Pique = 4, Coeur = 3, Coeur = 6, Carreau = 3, Carreau = 4.

C, der Dritte oder die Hinterhand, hat Pique = König, Pique = Dame, Pique = Valet, Pique = 7, Pique = 6, Coeur = 5, Coeur = 4, Carreau = 5, Carreau = 6.

Ein erfahrner Spieler wird nach dem ecart bald einsehen, worauf es hier ankommt, nämlich, daß wenn der l'Hombre die Carreau Ponte und Zwei, ferner die Coeur Ponte und Zwei ausspielt, er damit vier Stiche erhalte, und daß die andern Karten so vertheilt sind, daß der Zweite mit drei Matadors drei Stiche, der Letzte aber unumgänglich zwei Stiche in Trumpf erhalten muß, wenn

er sich auch noch so sehr bemüht, seinem Freunde die höchsten Blätter zuzuwerfen.

Allgemeine Regeln der Vorsicht und Klugheit

1. Bei Tourné, Obscür, Casko muß man niemals ohne Raison neue Karten von dem Talon nehmen, sondern lieber seinen Gehülfen kaufen lassen. Hat man schon ein paar unbedeutende Trümpfe in der Hand, so kann man wohl sechs Karten in dem Talon für den folgenden liegen lassen, sonst aber nicht leicht über fünfe.

2. Die erste Regel ist: dem l'Hombre keinen Stich. Man muß also demselben keinen König, Dame oder dergleichen lachiren, wenn man solche mit Trumpf stechen kann.

Es kann jedoch Ausnahmen von dieser Regel geben, wo dem l'Hombre zum Vortheile gespielt werden muß, und zwar:

a) wenn mein Gehülfe bereits vier Stiche hat und ich noch solche Karten in der Hand habe, mit welchen ich sicher und gewiß noch einen Stich machen kann; auf diesen Fall muß ich solche Farben oder Trumpf spielen, so wie es dem l'Hombre am vortheilhaftesten ist, damit er an den Stich komme, dem Gehülfen die Trümpfe abfordere, und dadurch die Codille verhindert werde. Diese Ausnahme findet indeß nur da Anwendung, wo Codille gezogen wird; jetzt wird aber fast überall so gespielt, daß, wenn der l'Hombre ein Spiel Codille verliert, er das Bete doppelt setzen muß,

und solches von keinem Gegenspieler gezogen wird.

b) Eine andere Ausnahme von der Regel: dem l'Hombre keinen Stich, ist, wenn der l'Hombre z. B. drei Stiche, mein Gehülfe auch drei Stiche hat, und ich einen Stich habe; ich aber dadurch, daß ich dem l'Hombre den vierten Stich nicht lassen und solchen abstechen wollte, meinen Gehülfen in die Mitte und den l'Hombre in die Hinterhand bringen würde.

3. Spielt der Gehülfe ein Blatt von einer Farbe, von welcher man weiß, daß es der l'Hombre nicht überstechen kann, so muß man lachiren, es sey denn, daß man das Gegenspiel habe, und selbst die Stiche machen wolle. Sobald es Gelegenheit giebt, muß man alsdann die höchsten Blätter dieser Farbe wegzubringen suchen, damit solche in der Folge dem Gehülfen nicht hinderlich sind. Es ist daher sehr gut, bei den hohen Karten allezeit ein ganz niedriges Blatt zu behalten, damit man, wie es die Umstände erfordern, entweder lachiren oder coupiren könne. Dieses findet auch bei der Trumpffarbe Statt.

4. Spielt der l'Hombre nicht gleich anfangs Trumpf, sondern andre Farben, so ist es ein Zeichen, daß er kein großes Spiel habe. Man kann ihn in diesem Falle in keine größere Verlegenheit bringen, als wenn er in der Mitte sitzt, und die Vorhand Trumpf spielt. Diese Regel ist vorzüglich bei dem Casco-Spiel anwendbar.

5. Ist der l'Hombre in der Hinterhand, so

muß man niemals Trumpf ausspielen, und es sind nur höchst seltene Fälle, wo diese Regel eine Ausnahme leidet.

6. Man muß nicht leicht die Farbe verändern, die der eine Mitspieler angespielt hat, sondern mit derselben fortfahren; aber die Farbe, welche der l'Hombre gleich anfangs anspielt, muß man nicht nachbringen, weil dieser die Absicht hat, einen kleinen Trumpf anzuwenden. Ein feiner Spieler aber pflegt auch zuweilen die Farbe, die er öfter als einmal hat, gerade darum anzuspielen, damit ihm eine andere Farbe, die er nur einmal hat, gebracht werden soll. Es kommt hierbei auf die Lage des Spieles, und auf die Kenntniß in Beurtheilung der Mitspieler an.

7. Hat man zwei Trümpfe in der Hand, von welchen der eine der höchste, der andere aber etwas niedriger ist, z. E. Spadille, Basta, oder Manille, Ponte, oder König, Valet, so muß man das Spiel so einzurichten suchen, daß man in der Hinterhand bleibe, weil man alsdann zwei Stiche damit machen kann. Eben dieses findet auch Statt, wenn man den König und Valet in einer jeden andern Farbe hat.

8. Hat man Spadille, Manille, nebst noch vier kleinen Trümpfen in der rothen Farbe, in der Hand, so fordert man in der Vorhand nicht gern mit Spadille, sondern spielt einen kleinen Trumpf an. Die Ursache ist, weil, wenn jeder Mitspieler drei Trümpfe hat, der eine mit der Basta den dritten Stich lachiren, und der andre mit der Ponte oder

dem König solchen nehmen würde. Auf den ersten kleinen Trumpf müssen aber zwei fallen, und Spadille und Manille fordern die übrigen heraus.

9. Wenn ein Gegenspieler gleich solche Karten hat, daß er gewiß glauben kann, drei oder vier Stiche damit zu machen, so muß er doch nicht eigensinnig darauf bestehen, sondern wenn das Spiel eine solche Wendung nimmt, daß sein Gehülfe bereits einige Stiche gemacht hat, so muß er lachiren, und nicht eher einen Stich wegnehmen, als bis dieser auch drei Stiche hat.

Das heißt mit andern Worten:

Man muß die Stiche nicht auf Kosten seines Freundes, sondern allemal auf Kosten des l'Hombre machen.

10. Hat der Gehülfe bereits drei oder vier Stiche, und man vermuthet, daß er vielleicht die Codille gewinnen werde, so muß man ihm doch nicht zum Nachtheile spielen, es sey denn, daß man einen ganz sichern Stich in der Hand hat; denn es ist besser, dein Freund gewinnt die Codille, als der l'Hombre das Spiel. Diese Regel gilt jedoch nur da, wo Codille gewonnen wird.

11. Hat mein Gehülfe das Gegenspiel, und es wird eine Farbe wiederholt nachgespielt, die ich nicht nur Renonce habe, sondern auch bei dem l'Hombre Renonce vermuthen darf, so muß ich nicht einen kleinen, sondern den höchsten Trumpf, welchen ich habe, vorsetzen.

Im Allgemeinen ist zu bemerken:

12. Ein

12. Einer der wichtigsten Vortheile beim l'Hombrespiel ist, sich alle Trümpfe, die bereits ausgespielt sind, genau zu merken. Man mag Spieler oder Gegenspieler seyn, so wird man das Spiel übersehen und beurtheilen können; ob man einen hohen oder niedrigen Trumpf ausspielen, oder vorsetzen soll. Im Solospiel, wo in der Regel alle Trümpfe in den Händen der Spieler sind, es sey denn, daß die Hinterhand einige Karten habe liegen lassen, gewährt das genaue Zählen der ausgespielten Trümpfe, eine sehr sichere Berechnung.

Gesetze des l'Hombrespiels a trois.

1. Die Karten müssen beständig verdeckt gemischt werden.

2. Derjenige, welcher die Karten abheben soll, muß nicht darauf klopfen, sondern wirklich einige Blätter abheben.

3. Es müssen nicht weniger und nicht mehr als drei Karten jedesmal ausgegeben werden.

4. Es muß beim Spiele nichts vorgehen, was auf das Gewinnen des Einen oder das Verlieren des Andern nur den entferntesten günstigen oder ungünstigen Einfluß hat, und wodurch die Karten in der Hand des Einen oder des Andern verrathen werden können, es mag aus Unachtsamkeit, oder Unwissenheit oder aus Irrthum geschehen, das ist gleich viel. Eine jede Handlung, wodurch sich jemand eines solchen Fehlers schuldig macht, muß einer Strafe unterworfen werden. Die Handlun-

gen, wodurch dieses geschehen kann, sind in folgenden besondern Gesetzen namhaft gemacht; aber auch auf die nicht namhaft gemachten Fälle findet die Anwendung dieser Gesetze Statt, und es gründen sich daher auf dieses allgemeine Gesetz des l'Hombrespieles, alle nachfolgenden besondern Gesetze, die in der Natur des Spieles liegen.

5. Sind zu Anfange des Spieles zwei gleiche oder ganz fremde Karten im Spiele, oder fehlt eine Karte, und man bemerkt es während des Spieles, so ist das Spiel ungültig; ist es aber schon zu Ende, und der l'Hombre hat fünf Stiche, so ist das Spiel gültig; eben so, wenn ein Gegenspieler schon zur Codille hinreichende Stiche hat.

6. Liegt im Geben Eine Karte umgekehrt, so steht es demjenigen frei, dem solche zukommt, ob er sie behalten will oder nicht; ist es aber ein schwarzes Aß, so muß von neuem ausgegeben werden.

7. Finden sich mehrere umgekehrte Blätter beim Ausgeben, so muß von neuem gegeben werden.

8. Bemerkt man im Talon eine umgekehrte Karte, ehe die Spieler sich erklärt haben, ob und was sie spielen wollen, so wird das Spiel zusammengemischt, und von neuem ausgegeben.

9. Hat einer ein Fragespiel, oder Solospiel, und es findet sich beim Kaufen Eine umgekehrte Karte im Talon, so schadet es im Spiele nichts; finden sich aber mehrere, so ist das Spiel ungültig.

10. Vor allen Dingen ist nöthig, daß ein jeder, sobald die Karten gegeben sind, nachsehe, ob er seine 9 Karten richtig habe; hat einer zu viel oder zu wenig, und giebt es nicht an, ehe das Spiel angefangen wird, so gereicht es ihm immer zum Nachtheile, wie weiter unten wird gesagt werden.

11. Wenn der Ausgeber die Karte vergeben hat, d. h. wenn er sich selbst oder einem andern mehr oder weniger als neun Karten gegeben, oder im Talon eine Karte umgekehrt gelegen hat, so darf er weder selbst spielen, noch auch gegenspielen oder Codille gewinnen; im letzten Falle bleibt die Bete stehen.

12. Wenn der Kartenausgeber sich mehr oder weniger als neun Karten gegeben hat, einer von den andern Spielern sagt einen Sans prendre an, der Ausgeber überbietet mit Sansprendre in Couleur oder Grandissimo oder Nullissimo, die andern beiden Spieler kaufen und werfen ihre weggelegten Karten durcheinander, dergestalt, daß nun die Sache nicht mehr völlig hergestellt werden kann, ob sich gleich beim Kaufen die Unrichtigkeit der Karte zeigt; so hat

a) derjenige, welcher zuerst Sansprendre ansagte, sein Spiel und die Bete gewonnen und

*) b) muß der Kartenausgeber ein Bete setzen, und an die beiden andern Spieler den angesagten

---

*) Die mit einem * bezeichneten Gesetze und Regeln, werwerden von guten Freunden, die öfters mit einander spielen, übersehen, und nicht nach der Strenge beobachtet.

Sansprendre in Couleur oder Grandissimo oder Nullissimo bezahlen.

13. Hat ein Spieler mehr als zehn, oder weniger als acht Karten empfangen, so gilt das Spiel nicht, sondern es wird von neuem ausgegeben.

14. Spielt der l'Hombre Sansprendre, und es findet sich, daß eine Karte im Talon fehlt, so schadet es nicht, sondern der l'Hombre spielt sein Spiel, weil er den Talon nicht in seiner Hand gehabt hat, und also an der Unrichtigkeit des Spieles ganz unschuldig ist. Fehlen aber mehr als Eine Karte, so wird von neuem gegeben.

15. Macht einer ein Fragespiel, und es fehlt eine Karte im Talon, so gilt das Spiel nicht; es wird von neuem ausgegeben, weil der l'Hombre den Talon in Händen gehabt hat, und man nicht wissen kann, wem der Fehler anzurechnen ist.

16. Wenn derjenige, welcher die Karten ausgegeben hat, Sansprendre spielt, und es fehlt im Talon eine Karte, so gilt das Spiel nicht, und der folgende giebt aufs neue Karten.

17. Wenn einer, der zehn Karten erhalten hat, ein Sansprendrespiel ankündigt, so gilt das Spiel nicht, er muß eine Bete setzen, und die Honneurs dafür bezahlen; hat er die Farbe, worin er spielen will, schon genannt, so muß er auch die Matadors bezahlen, wenn er welche darin hat. Alle andern Spielarten, nur nicht Sansprendre, kann man mit zehn Karten machen.

18. Mit acht Karten kann einer Sansprendre spielen; er muß es aber vorher anzeigen;

thut er es nicht, und die andern Spieler finden, daß eine Karte im Talon übrig ist, so gilt die vorige Regel, er muß die Honneurs für Sans-prendre und die Matadors bezahlen. Aber die Vole kann er niemals mit acht Karten machen.

19. Wer zu viel oder zu wenig Karten erhalten hat, muß es anzeigen und sagen, ich frage mit acht oder zehn Karten; thut er es nicht, und nimmt von dem Talon neue Karten, ehe diese Anzeige geschehen ist, so muß er eine Bete setzen.

20. Eben so muß auch ein jeder, der nicht spielt, sich erklären und sagen, ich passe mit acht oder mit zehn Karten; thut er es nicht, und der l'Hombre oder ein anderer Mitspieler bemerkt, daß im Talon eine Karte zu viel oder zu wenig ist, so muß derjenige, welcher eine unrichtige Anzahl Karten hat, es aber bei seiner Erklärung nicht angezeigt, eine Bete setzen.

21. Wer nach dem Weglegen eine unrichtige Anzahl Karten hat, setzt eine Bete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen; auch der, welcher die Karten ausgegeben hat, kann auf diesen Fall sein Spiel gewinnen.

22. Wer acht oder zehn Karten hat, kann Tourné und Casco spielen, nur muß er es vorher anzeigen; derjenige, welcher die Karten ausgegeben hat, darf aber nicht spielen.

23. Hat einer von dem Talon zu viel oder zu wenig Karten genommen, solche aber noch nicht besehen oder unter sein Spiel gemischt, so schadet es nichts, und das Versehen kann noch wieder ab-

geändert werden. Hat aber der folgende auch schon Karten davon genommen und auf sein Spiel gelegt, so daß der Fehler des Vorsitzenden nicht mehr abzuändern wäre, oder wenn er solche auch nur besehen hat, so muß jener eine Bete setzen, und das Spiel wird zusammengelegt.

24. Giebt ein Spieler eine unrichtige Zahl an, wie viel Karten er von dem Talon genommen hat, oder wie viel noch übrig bleiben, der folgende nimmt aber solche auf guten Glauben an, und erhält dadurch ein unrichtiges Spiel, so setzt nicht der erste, wohl aber der letzte eine Bete, weil es seine Sache war, den Talon nachzuzählen.

25. Wenn in einem Spiele zwei Spieler eine unrichtige Anzahl Karten haben, oder sonst Fehler machen, die eine Bete nach sich ziehen, so müssen auch beide eine Bete setzen.

26. Wenn ein Spieler eine unrichtige Anzahl Karten in der Hand hat, oder eine Farbe verläugnet, oder sonst wegen eines Versehens bei dem Spiele eine Bete setzen muß, so hat der l'Hombre allemal sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat, solches erst auszuspielen. Macht aber der l'Hombre ein Versehen, so hat er auch sein Spiel sogleich dadurch verloren, ohne daß man nöthig hat, weiter fort zu spielen; er muß die Honneurs für das Spiel und die Matadors dazu bezahlen.

27. Eben so gilt auch das Spiel nicht, sondern wird von neuem ausgegeben, wenn ein Spieler die Karten eines andern genommen hat.

28. Demjenigen, welcher die Vorhand hat, gebührt das erste Spiel, und dieses Recht drückt er durch die Formel aus: ich frage. Will der Folgende ein Fragespiel in der Couleur machen, so muß der Erste es diesem überlassen, und dieses wird durch die Formel: ich passe, ausgedrückt; oder er muß es selbst spielen oder ein höheres Spiel bieten, Tourné, Obscûr u. s. w. Ist nun zwischen den beiden ersten Spielern entschieden, worin der Eine oder der Andre spielen will, oder ob der Eine oder der andre paßt, und ist das gebotene Spiel anerkannt, dann erst ist es dem Dritten, d. i. demjenigen, der in der Hinterhand sitzt, erlaubt, sich zu erklären, ob er ein höheres Spiel unternehmen oder passen will.

29. Die niedrigern Spiele weichen jederzeit dem höhern. Der vorsitzende Spieler kann allezeit das Spiel selbst behalten und spielen, welches von dem nachfolgenden ausgeboten wird; aber ein nachsitzender Spieler muß allezeit ein höheres Spiel ankündigen, wenn der Vorsitzende sich darüber erklären und es ihm überlassen soll.

30. Wer einmal erklärt hat, daß er passe, kann weiter kein Spiel unternehmen.

31. Wenn einer sagt: ich frage, und die andern passen, so kann er nun nicht mehr Solo spielen, wohl aber eine andere Spielart, Tourné, Obscûr u. s. w. wählen.

32. Ist die Spielart gleich anfangs ausdrücklich genannt und gesagt worden, ich frage in Couleur, oder, ich spiele Tourné u. s. w. so kann

er es nicht mehr abändern, sondern er muß bei der genannten Spielart bleiben.

33. Derjenige spielt allemal zuerst aus, welcher die Vorhand hat. Nach einem jeden Stiche spielt aber der auf das neue aus, der den Stich erhalten hat.

34. Hat man kein Blatt von der Farbe, welche ausgespielet wird, so ist man nicht gezwungen, einen Trumpf darauf zu geben, sondern nach Gutdünken ein anderes Blatt.

35. Wird Trumpf oder eine andere Farbe ausgespielt, so hat man nicht nöthig zu überstechen, nur muß man Trumpf bekennen oder die Farbe bedienen, welche ausgespielt wird.

36. Es muß niemand eine Karte ausspielen oder zugeben, ehe die Reihe an ihn kommt, weil das Spiel dadurch verrathen wird; geschieht es aber dennoch, und zwar wiederholentlich, so vereinigen sich die beiden andern Mitspieler, und setzen für die Zukunf eine Strafe fest, um jenen zur Aufmerksamkeit anzuhalten.

37. Sobald bei dem Ausspielen eine Karte aus der Hand des Spielers ist, und offen auf dem Tische liegt, kann solche nicht wieder zurückgenommen werden.

38. Wenn einer der beiden andern Spieler eine falsche Karte zugäbe, und die Farbe dennoch zu bedienen hätte, so kann er seine Karte zwar wieder zurücknehmen, aber wenn er noch mehrere von dieser Farbe in Händen hat, so darf er zur Strafe nicht überstechen, sondern er muß eine nie-

drige zugeben. Hätte der Letzte auch schon eine Karte darauf gegeben, der Vorsitzende bemerkte aber sein Versehen, und nähme seine Karte auch wieder zurück, so kann dieser seine Karte auch wieder zurücknehmen, und nach Gefallen eine andere höhere oder niedrigere zugeben, weil das Versehen des Ersten ihm im geringsten nicht nachtheilig seyn kann. Wäre der Stich aber schon weggelegt und von neuem ausgespielt, so kann das Versehen nicht mehr abgeändert werden, sondern der, welcher eine falsche Karte zugegeben, setzt eine Bete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat, weiter fortzuspielen.

39. Der l'Hombre muß eigentlich fünf Stiche machen können; er kann jedoch auch mit vieren gewinnen, wenn der eine Mitspieler drei, und der andere zwei Stiche hat. Hat der l'Hombre vier Stiche, ein anderer Gegenspieler aber auch vier Stiche, so ist das Spiel remis. Die künstlichste Remise ist, wenn das Spiel so gespielt worden, daß jeder Spieler drei Stiche erhält; dieses ist eine Remise en trois, so wie jenes eine Remise en quatre ist.

40. Derjenige Spieler, welcher die Karten ausgiebt, macht allezeit den zu Anfange des Spieles bestimmten Einsatz. Er muß sich hiezu nicht jedesmal nöthigen lassen, sondern solchen machen, ehe er die Karten zum Abheben vorlegt.

41. Wer ein angesagtes und behaltenes Spiel wieder aufgiebt, oder ein unternommenes Spiel verliert, bezahlt einem jeden der Mitspieler eben so viel, als er würde erhalten haben, wenn er es

gewonnen hätte, und setzt Bete; nur im zweiten Falle, wenn er das Spiel wirklich unternommen hat, bezahlt er die Honneurs.

42. Es ist sehr nöthig, bei dem Spiele ganz still zu verfahren, und nichts als was dabei nöthig ist, zu sprechen. Wenn man sagen wollte: diese Farbe ist schon heraus, der König ist schon weg, ich habe diese Farbe schon gestochen, spielen Sie diese Farbe aus, lachiren Sie, und dergleichen, so würde es sehr Unrecht gethan seyn, und es ist der Willkühr der Spieler überlassen, wegen dieser Vergehungen eine Strafe zu bestimmen. Wenn es strenge genommen wird, so muß dafür eine Bete gesetzet werden, weil sehr oft der Gewinn und Verlust eines Spieles von einer solchen Aeußerung abhängt.

43. In Ansehung der Couleur de Preference oder Favorite oder schlechtweg Couleur, ist folgendes zu bemerken. Sonst wählten die Spieler entweder gleich im Anfange des Spieles eine der vier Farben, die, so lange das Spiel dauert, den Vorzug hat, dergestalt, daß die Spiele, welche darin vorgenommen werden, vor ähnlichen aus den übrigen drei Farben das Vorrecht haben; oder man gab derjenigen Farbe den Vorzug, in welcher das erste Spiel gewonnen worden. Gegenwärtig wird allgemein bei jedem Spiele die Couleur favorite verändert, und zwar so, daß allezeit die oberste Karte in dem Spiele, welches der in der Hinterhand mischt, und dem, so die Vorhand hat, zum Ausgeben des fol-

genden Spieles offen hinlegt, bei einem jeden Spiele die Couleur de preference anzeiget. Man nennt dieses Couleur volante. Wenn nun z. E. Tresle zur Couleur favorite erwählet wäre, so überbietet man mit den in dieser Couleur favorite unternommen Frage- und Solospielen, einen jeden, der in einer der übrigen drei Farben Frage oder Solo spielen wollte. Die Honneurs bei dieser Spielart werden alsdann doppelt so hoch als sonst bezahlt; wenn einer aber keine Honneurs macht, so erhält der Spieler von einem jeden so viel als der Einsatz beträgt, aber eben so viel bezahlt er auch, außer der Bete, wenn er das Spiel verliert.

44. Der l'Hombre muß die Trumpffarbe nennen, ehe er von dem Talon neue Karten genommen; versäumt er dieses, so haben die Mitspieler das Recht, eine Farbe zu nennen, worin er spielen muß; nennt jeder Mitspieler eine andre Farbe, so gilt die Farbe dessen, der dem l'Hombre zur rechten Hand sitzt. Jedoch, wenn der l'Hombre die neuen Karten noch nicht besehen hat, so kann er von seinen weggelegten Karten, so viel als er braucht, wieder zurücknehmen.

45. Hat der l'Hombre seine neugenommenen Karten schon besehen, aber die Trumpffarbe noch nicht genannt, ein anderer Mitspieler aber solches gethan, so muß er in der Farbe spielen, welche der Mitspieler genannt hat, und darf von seinen weggelegten Karten keine wieder zurücknehmen.

46. Hat der l'Hombre seine neugenommenen Karten schon besehen, erinnert sich aber dabei, daß

er die Trumpffarbe noch nicht genannt, und er thut es noch, ehe ein Mitspieler etwas davon meldet, so ist es kein Fehler.

47. Ein jeder Spieler muß sich nicht eher erklären, als bis ihn die Reihe trifft. In diesen Fehler fällt gemeiniglich derjenige, welcher in der Hinterhand sitzt. Die beiden ersten müssen sich erst vereinigt haben, und dann hat der Dritte das Recht sich zu erklären, nämlich das angesagte Spiel zu überbieten, oder zu passen. S. No. 28.

48. Erklärt sich ein Spieler zu früh und wird daraus das Spiel dergestalt verrathen, daß dadurch einem Mitspieler ein offenbarer Nachtheil erwächst, so muß er Bete setzen.

49. Niemand muß eine Karte ausspielen, ehe die Reihe an ihn kommt.

50. Die Farbe, die der l'Hombre einmal genannt hat, bleibt immer Trumpf, und kann von ihm nicht wieder verändert werden.

51. Nennt der l'Hombre zwei Farben, so gilt die, welche er zuerst genannt hat.

52. Nennt einer eine Farbe, ohne dabei zu sagen, daß er fragen will, oder wenn einer der Vorsitzenden schon gefragt hat, so ist er gezwungen, in der angezeigten Farbe Sansprendre zu spielen.

53. Wer einmal gesagt hat, daß er passe, kann in einem Spiele auch nicht mehr spielen.

54. Es ist weder erlaubt noch schicklich, daß, wenn alle drei Spieler gepaßt haben, der Kartengeber oder ein anderer den Talon durchsehe. Die-

ses hält nicht nur das Spiel auf, sondern man kann auch aus dem Finden oder Nichtfinden der Aß die Spielmethode der Andern errathen.

*55. Die Honneurs müssen gefordert werden, ehe die Karten zum folgenden Spiele abgehoben worden, sonst sind die Spieler nicht schuldig, solche zu bezahlen; man nennt dieses par Surprise spielen.

*56. Dem l'Hombre bezahlt man nur die Honneurs, welche er fordert; vergißt er einige, so haben die Spieler nicht nöthig, solche nachzubezahlen.

57. Wenn die Spieler den l'Hombre übereilen, und geschwind Karten geben, ehe er die Honneurs fordern kann, so kann er es noch thun, es sey denn, daß er entweder selbst die Karten gegeben, coupirt, oder schon einige von dem neuen Spiele besehen habe.

58. Bei einem Sansprendrespiele kann der l'Hombre sich die Stiche des Andern vorzeigen lassen, aber alsdann kann er nicht auf die Vole spielen. Bei andern Spielarten darf man die Stiche der Andern nicht besehen.

59. Wenn Einer Sansprendre spielt, und ein so gewisses Spiel hat, daß er die Karten auflegt, so können die Andern doch verlangen, daß er die Farbe nenne, weil es möglich ist, daß er eine Farbe für die andere nennt.

60. Wenn einer der Mitspieler, entweder zu Anfange oder gegen Ende des Spieles, seine Karten auflegt, weil er glaubt und behauptet, daß der

l'Hombre sein Spiel gewiß verloren habe, es wäre aber nach der Lage des Spieles noch ein Fall möglich, daß der l'Hombre sein Spiel hätte gewinnen können: so muß es ihm, ohne daß er nöthig hat weiter zu spielen, gewonnen gegeben werden und der Mitspieler, welcher unvorsichtig die Karten aufgelegt hat, muß Bete setzen.

61. Werden aus dem Talon nicht alle Karten genommen, so darf kein Spieler die übrig gebliebenen besehen.

62. Ein Matador kann von keinem geringere Trumpf forcirt werden.

63. Der höhere Matador fordert den niedrigern Matador heraus.

64. Der höhere Matador forcirt aber den niedrigern nicht, wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich erhalten oder angespielt hat, ist ausgespielt worden.

65. Wenn eine Farbe ausgespielt wird, so hat ein anderer Spieler nicht nöthig, solche zu überstechen: es ist genug, wenn er die Farbe bedient; hat er Renonce, so ist er nicht gezwungen, Trumpf darauf zu geben, sondern nach Belieben ein jedes andere Blatt.

66. Wenn einer die Farbe verläugnet, und der folgende hat schon ein Blatt zugegeben, der Erste bemerkt aber den Fehler, und nimmt seine Karten wieder zurück, so steht es dem folgenden frei, seine Karte auch wieder zurück zu nehmen, und nach Gefallen ein anderes Blatt zuzugeben.

67. Wer eine Farbe verläugnet, setzt Bete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen.

68. Wenn während des Spieles ein Fehler gemacht wird, so kann solcher so lange noch verbessert werden, bis der Stich zusammengelegt und von neuem ausgespielt worden; ist dieses letzte aber schon geschehen, so findet jenes nicht mehr Statt: der Fehler wird nach den Gesetzen bestraft.

69. Die Honneurs für cinq premiers und Matadors werden nur dem l'Hombre, aber keinem Gegenspieler bezahlt.

70. Der l'Hombre muß sein Spiel werfen, ehe er Antheil am ersten Stiche genommen, d h. ehe er eine Karte ausspielt, oder als Zweiter oder Dritter eine Karte darauf gegeben hat. Hat er selbst ausgespielt oder eine Karte darauf gegeben, so muß er sein Spiel ausführen.

71. Die höchsten Betes werden allezeit zuerst eingesetzt, und zwar bei jedem Spiele nur eine Bete.

72. Für das Spiel und die Betes kann der l'Hombre die Bezahlung fordern, wenn auch das folgende Spiel schon gespielt wird; ein gleiches können auch die Mitspieler thun, nur für die andern Honneurs nicht. Hat aber ein Anderer schon die Bete gewonnen, so behält sie dieser.

73. Wenn der l'Hombre die sechste Karte ausspielt, nachdem er bereits die ersten fünf Stiche hat, so ist es eine Erklärung zur Vole, und er kann nicht mehr davon abgehen.

74. Wenn ein Gegenspieler bei einer unternommenen Vole eine Karte vor der Hand und außer

seiner Reihe zugiebt, oder etwas dem Spiele nachtheiliges spricht, so ist es dem l'Hombre überlassen, ob er fortfahren, oder sich der Vole begeben will.

75. Wenn der l'Hombre auf die Vole spielt, und es wird bei dem sechsten oder auch letzten Stiche bemerkt, daß ein Gegenspieler zu viel oder zu wenig Karten hat, so hat er die Vole gewonnen, ohne daß er nöthig hat, bis zu Ende fort zu spielen; wird es aber vor dem sechsten Stiche entdeckt, so kann der l'Hombre die Vole nicht machen.

76. Wenn der l'Hombre die Vole unternimmt, aber nicht ausführt, so werden ihm beim Bezahlen die Honneurs für das Spiel, cinq premiers und Matadors, zu gute gerechnet.

77. Wenn ein Gegenspieler eine Farbe verläugnet hat, und es wird vor dem sechsten Stiche entdeckt, so setzt er Bete, der l'Hombre kann aber nicht auf die Vole spielen. Wird es hingegen bei dem sechsten Stiche oder später entdeckt, so hat der l'Hombre die Vole gewonnen, wenn auch der Fehler schon früher gemacht wäre. Hat der l'Hombre die Farbe verläugnet, und auf die Vole gespielt, so hat er solche verloren.

78. Wer Obscür spielt, darf nur ein einziges schwarzes Aß zurück behalten, und muß 8 Karten nehmen; hat er kein schwarzes Aß, so muß er entweder neun Karten nehmen, oder er kann auch eine Force, Manille oder jede andre ihm beliebige Karte behalten und 8 neue Karten dazu nehmen.

79. Wenn ein Spieler neue Karten vom Talon genommen und besehen hat, so darf er die wegge-

gelegten Karten nicht wieder besehen. Indessen spielt man häufig so, daß der l'Hombre die weggelegten Karten so lange noch immer besehen kann, bis ausgespielt worden ist; dann aber nicht mehr.

80. Zeigt der l'Hombre seine Karten, und verlangt, daß er das Spiel gewonnen habe, die Mitspieler sehen aber noch eine Möglichkeit, daß es verloren gehen kann; so muß der l'Hombre mit dem Spiele fortfahren, und zwar zuerst die Karte ausspielen, welche von den Gegenspielern, besonders von dem ihm zur rechten Hand Sitzenden, verlangt wird.

* 81. Wenn der l'Hombre den Talon, indem er denselben zurücklegt, so aufwirft, daß die Karten zu sehen sind, oder solche unter einander mischt, so ist das Spiel verloren, und er setzt eine Bete; thut es aber ein Gegenspieler, so setzt dieser Bete und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen.

* 82. Derjenige Spieler, welcher außer seiner Reihe einen Trumpf oder König, oder andere Karte, welche dem l'Hombre schaden kann, ausspielt, um dadurch seinem Freunde Kenntniß von seinen Karten zu geben, setzt eine Bete; das Spiel wird aber ausgespielt. S. No. 36.

83. Wenn die Karten schon zusammen gemischt sind, so kann kein Spieler wegen eines Fehlers beim vorigen Spiele bestraft werden.

84. Fragt jemand, welche Farbe Trumpf ist, und sein Gehülfe nennt eine unrechte Farbe, mit wel-

cher der Erste coupiren wollte, so darf er die Karte nicht wieder zurücknehmen; hat aber der l'Hombre ihn hintergehen wollen, so kann er das Blatt zurücknehmen, und wenn er will, mit einem wirklichen Trumpfe stechen.

85. Ein einmal zugegebenes Blatt darf nicht wieder zurückgenommen werden, es sey denn daß man die Farbe bedienen müsse.

86. Weiset ein Gegenspieler seine Karten, ehe das Spiel geendigt ist, so setzt er eine Bete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen, es sey denn daß der Spieler am Ausspielen ist, und solche Karten hat, womit er die Remise oder Codille gleich beweisen kann; besser ist es aber, wenn die Spieler, um Zänkereien zu vermeiden, ihre Karten niemals aufweisen.

87. Wenn einer aus Verdruß und ohne gegründete Ursachen das Spiel verlassen will, ehe die bestimmte Zeit verflossen ist, so muß er nicht allein den Verlust der andern Spieler ersetzen, sondern auch die Karten bezahlen. Rufen ihn aber dringende Geschäfte ab, so werden die Betes aufgeschrieben, und zu einer andern Zeit abgespielt, oder sie werden sogleich vertheilt.

83. Wenn in einem Spiele zwei Spieler eine unrichtige Anzahl Karten haben, oder sonst Fehler gemacht haben, die eine Bete nach sich ziehen, so müssen auch beide eine Bete setzen.

Sollten, außer den bisher namentlich bestimmten Fällen Handlungen vorgehen, die wider die einmal feststehende Ordnung des Spieles laufen, wodurch das Spiel mehr und weniger entdeckt und verrathen wird, und zum Vortheil des Einen, und zum Nachtheil des Andern gelenkt werden kann, so tritt das oben No. 4. angeführte allgemeine Gesetz ein, und der Fehlende hat eine verhältnißmäßige Strafe verwirkt.

Erörterung eines Streitfalles.

Folgender Fall veranlaßte eine Streitfrage und eine ansehnliche Wette. Er ward in den Berlinischen Zeitungen aufgestellt, um die entscheidende Meinung geübter Spieler darüber zu vernehmen.

„A. B. C. spielen l'Hombre."
C hat Karte gegeben.
A frägt in der Vorhand.
Ehe sich B erklärt, sagt C, Solo, und A paßt.

Hierauf äußert B, er habe 10 Karten erhalten, C kann also nicht spielen.

Hier frägt sich: Muß A bei diesen Umständen seine Frage spielen, oder ist er davon durch das von ihm genehmigte Solospiel des C entbunden?

Das Resultat der eingegangenen Meinungen über die Entscheidung dieses besondern Falles, war nach der Mehrheit der Stimmen folgendes:

A muß seine Frage behalten und spielen.

Man führte folgende Gründe an:

„Es ist beim l'Hombre allgemein angenommen worden, daß, wenn der Eine Spieler anstatt 9 Karten 10 Karten erhalten, hierdurch das Spiel keineswegs aufgehoben wird. Derjenige, welcher die Karten vergeben hat, wird dadurch bestraft, daß er selbst nicht spielen darf. Wenn nun A, B, C mit einander spielen, A in der Vorhand frägt, und C, ehe B sich erklärt hat, Solo ansagt, welches aber dadurch, daß B angiebt, er passe mit 10 Karten, die C gegeben hat, als nicht existirend angesehen, das ganze Spiel aber keinesweges dadurch aufgehoben wird; so folgt ganz natürlich, daß A seine Frage ausführen muß. Ein Beispiel wird dieß noch deutlicher machen: A hat in der Vorhand ein unverlierbares Solo, C sagt in der Hinterhand, bevor B sich erklärt hat, Solo in der Couleur; C darf aber nach Erklärung des B, er habe 10 Karten, nicht spielen; A wird nun auf keinen Fall auf sein Solo Verzicht thun. Was in dem einen Falle billig ist, das ist in dem andern gerecht."

Eine andere Meinung war folgende:

„A hat die Wahl, ob er seine Frage spielen will, oder ob C von neuem die Karte geben soll. Denn daß C zu voreilig Solo gesagt hat, dadurch hat keiner Nachtheil als A, wenn er spielen will, indem B nun mit dem

Kaufen sich darnach richten kann, und den C mehr kaufen läßt, weil er die Spadille oder Basta bei ihm vermuthen muß. Will sich A dieß gefallen lassen, so giebt er seinen Gegnern eine große Preference; aber gezwungen werden kann er nicht, solche Vorzüge seinen Gegnern einzuräumen."

Nach meiner Meinung ist der erste Ausspruch wider die Gesetze des Spieles, und der zweite unzureichend. Es ist ein allgemeines Gesetz, daß ich nicht genöthigt werden kann, unschuldigerweise für den Fehler eines Andern zu büßen. Aus diesem Gesetze ergeben sich folgende Rechte.

Durch die zu frühe Erklärung des C ist das Spiel des A offenbar verrathen, und B und C wissen nun, was sie zu thun haben, um den A desto gewisser Bete zu machen. A kann also nicht verbunden seyn, seine Frage zu spielen. Die angeführte Analogie, daß A in einem ähnlichen Falle sich ein unverlierbares Solo nicht nehmen lassen würde, findet gar keine Anwendung. Daß zwar A, sobald B das Kartenvergeben des C angezeigt, wieder in sein Recht tritt, das erst angesagte Spiel auszuführen, wird Niemand bestreiten; aber Niemand kann gezwungen werden, sein ihm zustehendes Recht auszuüben, weil das Recht keine Pflicht ist, und ich wohl dem erstern, nicht aber der letztern entsagen kann. Wäre es des A Pflicht, in dem vorliegenden Falle seine Frage zu spielen, so müßten B und C das Recht haben, ihn zu seiner Pflicht zu zwin-

gen. Dieses Recht haben sie zwar gehabt; aber sie haben es dadurch verloren, daß C durch seine spielwidrige Erklärung die Lage der Karten zum offenbaren Nachtheil des A verrathen hat; A ist also wohl berechtiget, aber nicht verpflichtet, seine Frage zu spielen.

Die zweite Entscheidung, nach welcher dem A frei gelassen wird, zu spielen oder nicht zu spielen, ist richtiger, und muß auch dann gelten, wenn A Solo oder sonst ein Spiel angesagt hätte. Es ist aber bei beiden Beantwortungen auf Entschädigung des B nicht Rücksicht genommen worden, obgleich derselbe, wenn A nicht spielt, eine Bete verliert, die A höchstwahrscheinlich gemacht haben würde, wäre C nicht zu voreilig gewesen; C hat daher unbedenklich die Strafe der Bete verwirkt. Der richtigste Ausspruch über den Vorfall ist daher: dem A steht es frei, sein angesagtes Spiel, es sei welches es wolle, zu spielen oder nicht zu spielen, und C muß Bete setzen.

L'Hombre en deux, oder unter zwei Personen.

Dieses ist ein Spiel, das wenig Vergnügen macht, und nur alsdann gespielt wird, wenn der dritte Mann fehlt. Anfänger können allenfalls dabei erlernen, wir sie sich beim Wegwerfen und Ausspielen der Karten zu verhalten haben.

Dieses Spiel wird aber doch auf verschiedene Art gespielt. Man nimmt eine ganze rothe Farbe,

gewöhnlich Carreau, aus dem Spiele, so daß nur dreißig Karten übrig bleiben. Der Ausgeber giebt dann dem Andern zuerst, und hernach sich selbst, zweimal drei, und einmal zwei Karten, so daß jeder achte hat; im Talon bleiben alsdann noch vierzehn Karten übrig. Es werden Frage- und Solospiele gemacht, auch wird mit Chikanen gespielt.

Wer das Spiel gewinnen will, muß fünf Stiche machen; bekommt jeder vier Stiche, so ist es eine Remise; macht der l'Hombre nur drei oder noch weniger, so ist es eine Codille.

Ob nun gleich die Farbe von Carreau aus dem Spiele genommen ist, so werden doch die mehresten Spiele in dieser Farbe gespielt und gewonnen. Wenn der l'Hombre die höchsten Blätter einer Farbe, und zwar in einer Folge, nebst einem schwarzen Aß hat, so kann der Gegenspieler nur einmal coupiren; kommt nun der l'Hombre wieder ans Ausspielen, so können die übrigen Blätter dieser Farbe nicht mehr coupirt werden. Hat der l'Hombre aber die Spadille, so fordert er dem Gegenspieler die Basta damit ab, und alle Könige, Damen, Valets und übrige Karten, die er in einer Reihe von einer Farbe hat, verschaffen ihm die nöthigen Stiche.

Nach einer andern Art wird das l'Hombre en deux folgendergestalt gespielt.

Man wirft von Carreau alles weg, außer der Ponte und Manille, damit der l'Hombre auch in dieser Farbe Honneurs und Matadors erhalten

kann. Ein jeder bekommt zehn Karten, und zwölfe bleiben im Talon. Der l'Hombre muß sieben Stiche machen, wenn er das Spiel gewinnen will.

Oder es erhält jeder zwölf Karten; im Talon bleiben achte, der l'Hombre muß sieben Stiche machen, mit sechs ist eine Remise, mit fünfen ist das Spiel Codille verloren.

L'Hombre en quatre, oder Kaufquadrille.

Dieses Spiel hat eben dieselben Regeln, wie das l'Hombre a trois, es ist aber fast noch sinnreicher und künstlicher zu spielen, als jenes.

Ein jeder Spieler erhält acht Karten, und achte bleiben im Talon. Es werden Frage-, Tourné-, Casco- und Sansprendrespiele gemacht, auch mit Couleur, Obscûrité, und es wird wenn man will, mit allen Chikanen gespielt.

Die Hauptsache, worauf es bei diesem Spiele ankommt, ist: daß, wenn einer spielt, die andern nicht eher Karten aus dem Talon nehmen, als wenn sie zwei sichere Stiche in Trumpf in der Hand haben, solche lieber dem folgenden, oder wenn dieser sie auch nicht brauchen kann, dem letzten lassen. Es ist dieses um so nöthiger, da bei einem Fragespiele selten über vier Karten für die Mitspieler übrig bleiben. Spielt einer Obscûrité, so kann höchstens nur eine Karte übrig bleiben.

Ein jeder Spieler behält seine Stiche vor sich, und durch diese Art unterscheidet sich das l'Hombre en quatre von dem Quadrillespiel, da in dem letz-

tern die Mitspieler ihre Stiche zusammen legen und zählen.

Der l'Hombre muß zwar suchen, fünf Stiche zu machen; indessen wenn man das Spiel so einleitet, daß zwei Gegenspieler zwei Stiche erhalten, so braucht der l'Hombre nur drei Stiche, um das Spiel zu gewinnen.

Es ist sonderbar, und vermehrt die Annehmlichkeiten dieses Spiels, daß der l'Hombre das Spiel zuweilen mit drei Stichen gewinnen, mit vier Stichen aber verlieren kann. Es kommt hier auf die Geschicklichkeit der Gegenspieler an, daß, wenn sie sehen, daß ein anderer Spieler mit Königen und Damen Stiche macht, sie solche lachiren und nicht eher abstechen, als bis sie gewiß überzeugt sind, daß sie allein, und ohne Beihülfe des Andern, das Spiel können verloren machen. Es gilt hier die Regel, wie bei dem l'Hombre a trois, nämlich: wer die mehresten Stiche macht, der hat das Spiel gewonnen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn der l'Hombre fünf Stiche, und ein anderer Mitspieler nur drei Stiche hat.

Ferner, wenn der l'Hombre vier Stiche, der eine Gegenspieler drei, und der andere einen Stich hat.

Oder wenn der l'Hombre vier Stiche, zwei Gegenspieler aber jeder zwei Stiche haben.

Auch wenn der l'Hombre drei Stiche, zwei Mitspieler jeder zwei, der dritte aber einen Stich hat.

Die künstliche Remise ist, wenn jeder Spieler zwei Stiche erhält, welches aber selten vorkommt.

Es würde überflüssig seyn, hier noch Anweisungen zum Spiele zu geben, denn alle Regeln zum l'Hombre a trois gehörigen auch hieher. Das einzige, was man nicht oft genug wiederholen kann, ist: daß, wenn ein Spieler zuerst mit einem König einen Stich erhalten hat, man ja die Farbe nicht verändere, vielmehr die erstere nachspiele; denn da der l'Hombre noch zwei Gegenspieler hinter der Hand hat, so kan man sicher vermuthen, daß wenn der l'Hombre bei dem zweiten Stiche die Farbe Renonce hat, und mit einem Trumpfe stechen will, er von einem andern Mitspieler gewiß wird überstochen werden.

Die Spiele haben eben die Rangordnung, da die Matadors und die Honneurs eben so bezahlt werden, wie im l'Hombre a trois; alle Betes, alle Strafen wegen eines Versehens werden nach eben den Regeln dieses Spieles beurtheilt, bis auf die Anzahl der Karten, da bei jenem jeder Spieler neun, hier aber nur acht empfängt.

Alles, was bei den Spielregeln, vom Kartenvergeben, vom Anzeigen, daß man zuviel oder zuwenig Karten empfangen habe, vom Farbeverläugnen, und dergleichen, gesagt worden, ist auch beim l'Hombre en quatre anzuwenden.

Quadrille.

Der Name Quadrille, welchen dieses Spiel führt, zeigt schon an, daß vier Personen dazu ge-

hören. Ist es nicht so anziehend als das l'Hombre, so erfordert es auch nicht so viel Aufmerksamkeit. Die Anzahl der Karten beträgt, so wie im l'Hombre, 40; es sind die nämlichen Blätter, welche mit jenen gleichen Rang und Werth haben.

1. Ist um die Plätze geloset, der Einsatz und die Bezahlung der Honneurs, auch die Anzahl der Touren, welche man spielen will, bestimmt; so wird die Karte ausgegeben, und zwar zweimal 3 und einmal vier Karten, so daß jeder Spieler 10 Karten erhält. Der, welcher dem Ausgeber gegenüber sitzt, mischt allezeit die Karten zum folgenden Spiele.

2. Sind die Karten unrichtig gegeben, so daß einer zu viel oder zu wenig hat, so gilt das Spiel nicht, sondern es wird von neuem ausgegeben. Ein gleiches geschieht, wenn eine Karte verkehrt liegt, und der, dem solche zukommt, sie nicht annehmen will; ist die Karte ein schwarzes Aß, so wird ohne Anfrage von neuem gegeben. Der, welcher die Vorhand hat, kann zuerst fragen oder passen, alsdann der Zweite, der Dritte und endlich der Letzte. Es können alle Viere passen, allein weil immer gespielt werden muß, so meldet sich bei diesem Falle derjenige, der die Spadille hat, und ruft einen König, welcher alsdann Trumpffarbe ernennt. Dieses heißt Spadille forcée.

3. Hat einer die Erlaubniß zu einem Fragespiel erhalten, so nennt er die Trumpffarbe, und ruft einen König, der in diesem Spiele sein Gehülfe ist. Der, welcher die Vorhand hat, spielt zu-

erst aus; und wenn sich der gerufene König gemeldet hat, so legt der l'Hombre seine Stiche mit denen des Gehülfen zusammen. Haben sie sechs Stiche, so ist das Spiel gewonnen; sie lassen sich die Honneurs und Matadors bezahlen, wenn sie welche haben, und theilen den Satz oder Bete zu gleichen Theilen. Haben sie nur fünf Stiche, so ist es eine Remise, und es setzt, so wie es verabredet worden, entweder der l'Hombre immer allein die Bete, oder nebst dem Gehülfen zur Hälfte. Haben sie vier Stiche, und weniger, so ist das Spiel Codille verloren, und die zwei Gegenspieler theilen sich in den Satz oder die Bete.

4. Wer aber vier Könige hat, kann eine Dame zur Hülfe rufen, doch darf die Farbe des gerufenen Königs oder der Dame nicht Trumpf seyn. Es kann auch einer einen König rufen, den er selbst in der Hand hat, er muß aber alsdann allein sechs Stiche machen, jedoch erhält er keine Honneur wie bei einem Solospiel.

5. Wenn der l'Hombre oder sein Gehülfe die Karten aufweisen, ehe sie sechs Stiche haben, und die Gegenspieler finden eine Möglichkeit, daß das Spiel kann verloren werden, so haben sie das Recht, die Karte, die ihnen gefällig ist, zu nennen, welche der l'Hombre oder der Gehülfe ausspielen muß.

6. Wer Solo spielen will, muß sechs Stiche machen, denn alle Stiche, welche die drei andern machen, gelten wider den, der spielt, und seine Gegner stehen für einen Mann.

7. Es ist niemandem erlaubt, die weggelegten Stiche eines Andern zu besehen, als dem l'Hombre, wenn er Solo spielt.

8. Hat ein Spieler die Farbe verleugnet, und entweder mit Trumpf gestochen, oder eine andere Farbe zugegeben, so ist das Spiel verloren: aber dagegen haben die Spieler es auch gleich gewonnen, wenn ein Gegenspieler ein solches Versehen gemacht hat. Es gilt aber dieses nur alsdann, wenn schon zum folgenden Stiche wieder ausgespielt worden.

9. So wohl bei einem Solo- als bei einem Fragespiele ist es eine Erklärung zur Vole, wenn die siebente Karte ausgespielt wird; es mag solche nun gewonnen oder verloren werden, so muß die Honneur dafür bezahlt werden.

10. Die Vole wird gemacht, wenn entweder bei einem Solo- oder Mediateurspiel der l'Hombre allein, oder bei einem Frage- oder Cascospiel der l'Hombre und der Gehülfe zusammen alle zehn Stiche gemacht haben, ohne daß einer der Gegenspieler einen erhalten hat.

11. Hat der Gehülfe den fünften Stich gemacht, so muß er suchen, solche Farbe zu spielen, daß der sechste Stich in die Hand des l'Hombre komme, damit dieser alsdann fortfahren könne, wenn er Hoffnung hat, die Vole zu machen, es sey denn, daß der Gehülfe solche Karten habe, daß er die Vole allein ausführen kann; auf diesen Fall spielt er seine Karten weg.

12. Um dieses Spiel durch mehrere Verän-

derungen angenehm zu machen, hat man, außer dem Frage- und Solospiele, noch eine Spielart erdacht, nämlich Mediateur. Der Mediateur ist ein König, welchen man sich von seinen Mitspielern ausbittet, wenn man mit seinen Karten fünf Stiche zu machen gedenkt, und sich im Stande befindet, allein spielen und sechs Stiche machen zu können, wenn einer von den andern Spielern den verlangten König giebt. Alsdann giebt derjenige, welcher spielen will, dem, von welchem er den König erhält, eine von seinen Karten dafür zurück. Diese Spielart geht einem Fragespiele vor, und kann nur von Solo oder Grand-Casco überboten werden.

13. Der Spieler muß sich hüten, daß die weggegebene Karte von den andern Mitspielern nicht gesehen werde, weil sie für sein Spiel nachtheilige Folgerungen daraus ziehen würden. Der geforderte König muß dagegen offen gegeben werden, weil die Vorsicht der andern Spieler dies erfordert; indem unredliche Spieler sich unter einander verstehen, und statt des Königs eine andere Karte, nämlich ein schwarzes Aß, oder einen andern Haupttrumpf geben könnten.

14. Bei einem Mediateurspiele muß man den König von der Farbe rufen, von welcher man die mehresten Blätter hat, weil man sich leicht eine Renonce machen kann, auch die Hoffnung hat, mehrere Stiche in der Farbe des Königs zu machen.

15. Der Mediateur muß sechs Stiche allein machen, und die drei andern Mitspieler sind

seine Gegner. Wenn er das Spiel gewonnen hat, so bezahlen zwei Spieler ein Honneur dafür, welches halb so viel als für ein Solospiel beträgt; der dritte Spieler, welcher den König gegeben hat, bezahlt nichts; aber für die Matadors cinq premiers, und andere Honneurs bezahlen alle drei Spieler. Verliert der Mediateur sein Spiel, so bezahlt er an die drei Gegenspieler eben so viel, und der, so den König gegeben hat, erhält es doppelt; nur die andern Honneurs erhalten alle drei Spieler bloß einfach. Wenn die Farbe des geforderten Königs zum erstenmal ausgespielt, und von einem andern Spieler mit Trumpf gestochen wird, so bekommt dieser eine Honneur, unter dem Namen Delices, der König mag auf diesen Stich zugegeben werden oder nicht. Diese Honneur ist aber dem Spiele sehr nachtheilig, weil mancher glaubt, es sei ihm vortheilhafter, sich dadurch von der Bezahlung des Mediateur zu befreien, und um den Gewinnst oder Verlust des Spiels unbekümmert, sich nur bemüht, in der Farbe des Königs Renonce zu machen, und daher mit den in Händen habenden Matadors so lange zurückhält, bis das Spiel dadurch gewonnen wird.

16. Derjenige, welcher Mediateur spielt, sucht sich gern durch die für den König weggegebene Karte in einer Farbe zu renonciren, und einen König zu nehmen, worin er schon mehrere hohe Karten oder die Dame hat. Wenn der l'Hombre alle vier Könige hat, außer diesem Fall aber nicht, so kann er sich auch eine Dame geben lassen.

17. Der l'Hombre kann nicht die Vole annonciren, wenn er Mediateur spielt, aber zufälliger Weise kann er solche machen.

18. Grand Casco oder Forcé partout geht im Range vor dem Mediateur, und wird wie ein Solospiel bezahlt. Wer die beiden schwarzen Aß hat, ruft einen König, welcher Trumpf macht, und diese beiden spielen alsdann zusammen.

19. Die erste Regel des Spiels, worauf sich die übrigen gründen, ist, daß, wenn man ein Fragespiel machen will, man wenigstens drei gewisse und einen wahrscheinlichen Stich in der Hand habe; indem man von dem Gehülfen billigerweise nicht mehr als zwei Stiche verlangen kann. Indessen kann man doch mit folgenden Karten ein Fragespiel eingehen: Manille, Basta, König, Dame und Sechs, alles in Coeur, zwei Pique, zwei Trefle, und ein Carreau-Blatt, indem man Carreau-König zum Gehülfen rufet.

20. Man muß bemerken, daß man vorzüglich den König ruft, von dessen Farbe man nur ein niedriges Blatt in der Hand hat; weil, wenn diese Farbe nachgespielt wird, man solche mit einem kleinen Trumpf stechen kann; hat man nur eine geringe Karte von einer schwarzen, und nur eine von einer rothen Farbe, so ist es besser, den König von der rothen Farbe zu rufen, weil in Roth ein Blatt mehr ist, und man weniger Gefahr läuft, wenn die Farbe nachgespielt wird, von einem Andern mit Trumpf überstochen zu werden.

21. Hat man in jeder Farbe gleich, und eine be-

besetzte Dame dabei, so ruft man den König von dieser Dame, weil man in dieser Farbe zwei wahrscheinliche Stiche dadurch erhält.

Man kann also auch spielen:

Spadille, Ponte, Valet, Zwei, Drei, eine besetzte Dame, und drei Blätter von einer andern Farbe, wozu man den König von der besetzten Dame ruft. Man muß nicht eher, als bis es die höchste Nothwendigkeit erfordert, den König von der Farbe rufen, welche man Renonce hat.

Auch läßt sich spielen: Manille, König, Dame, Valet, die Vier nebst einem König; wenn man den König von der Farbe ruft, worin man die wenigsten Blätter hat. Man müßte mit dem Valet anfangen, Trumpf zu spielen, wenn man in der Vorhand wäre, ehe man wüßte, wer den gerufenen König hätte.

22. Es ist immer vortheilhaft, Trumpf zu spielen, besonders, wenn man Könige und gute Handkarten hat, weil die Trümpfe gemeiniglich getheilt sind, und die Könige und Damen nachher desto eher eingehen. Es ist zuweilen sogar gut, Trumpf zu spielen, ehe der gerufene König zum Vorschein gekommen, weil die Gegenspieler alsdann noch nicht wissen, wer den König hat, und sich einander abstechen.

23. Es ist eine allgemeine Regel, den l'Hombre, wenn er mit einem kleinen Trumpfe fordert, ehe der König sich gezeigt hat, niemals anders, als mit einem mittelmäßigen Trumpf abzustechen, damit man seinem Freunde nicht Verdacht gebe, als wenn man der Gehülfe wäre, und ihn dadurch nö-

BAYERISCHE STAATS-BIBLIOTHEK MUENCHEN

thige, zu überstechen. Ist man aber der gerufene König, so muß man auf den niedrigen Trumpf des l'Hombre den höchsten setzen, den man hat, um als Gehülfe das Spiel desto gewisser zu machen.

24. In Schwarz kann man sich auf folgende Karten in ein Fragespiel einlassen:

Basta, König, Dame, Valet und Sechs.

Manille, König, Dame, Sechs nebst noch einem König.

Spadille, Dame, Valet, Sechs und Fünf, nebst einer besetzten Dame, deren König man ruft.

König, Dame, Valet, Sieben, Fünf, nebst einem König.

25. Es würde viel zu weitläuftig seyn, noch mehrere Spiele, deren es eine unzählige Menge giebt, hier vorzuschreiben; es ist genug, sich zu erinnern, daß es nicht klüglich seyn würde, zu spielen, wenn man nicht wenigstens drei oder auch vier sichere Stiche in der Hand hat. Die Hauptregel bei allen Spielen ist diese: man mag l'Hombre, Gehülfe oder Gegenspieler, seyn, sich möglichst zu bestreben, seinen Gehülfen zu begünstigen, und ihm zum Vortheile, dagegen seinen Gegnern so viel als möglich zum Schaden und Nachtheile zu spielen. Um dieses zu bewerkstelligen, muß man sobald als möglich suchen, sich seinem Freunde zu erkennen zu geben. Der Gehülfe muß daher, so bald er an das Spiel kommt, den gerufenen König ausspielen.

26. Der l'Hombre muß Acht haben, ob der Gehülfe, nachdem er den König gespielt hat, eine

andere schlechte Karte ausspielt; dieses soll anzeigen, daß er die Farbe coupirt, wenn sie nachgespielt wird; er muß also nicht unterlassen, sobald er an den Stich kommt, solche nachzuspielen.

27. Wenn der Gehülfe eine schlechte Karte ausspielt, und ein Gegenspieler erhält den Stich, so ist es nützlich, einen kleinen Trumpf nachzuspielen, damit der Trumpf des Gehülfen darauf fallen muß.

28. Hat der Gehülfe mehrere Könige, so muß er solche eher, als andre schlechte Karten, ausspielen, weil sonst der l'Hombre, wenn er in der Farbe renonce wäre, solche aus Unwissenheit abstechen würde, wenn ein Anderer als der Gegenspieler diese Farbe anspielen sollte.

29. Spielt der Gehülfe, gleich nach dem gerufenen König, ein schlechtes Blatt von derselben Farbe nach, so ist es ein sicheres Zeichen, daß der l'Hombre nicht viel Hülfe von ihm zu erwarten, und weder Matadors noch andre Könige bei ihm zu suchen hat.

30. Spielt der Gehülfe einen hohen Trumpf, z. E. die Basta aus, und der Stich geht ihm ein, so kann er daraus schließen, daß der l'Hombre die höheren Matadors hat; er muß daher fortfahren, Trumpf zu spielen.

31. Macht einer, der in der Mitte sitzt, einen Stich mit der Karte, von welcher Farbe noch höhere Blätter im Spiele sind, so kann er glauben, daß sein Freund die höhern habe, er muß also die Farbe sogleich nachspielen. So lange es noch nicht

bekannt ist, wer der Gehülfe eines andern ist, so muß man keine Karte lachiren, weil man sonst seinen Gegner dadurch begünstigen könnte.

32. Sitzt der Gehülfe in der Vorhand, der l'Hombre aber in der Hinterhand, so muß der erste gleich anfangs Trumpf spielen, weil, wenn der l'Hombre diesen Stich erhält, er die Farbe des Königs ausspielen, und dadurch sich in eine so günstige Lage versetzen kann, daß, wenn der Gehülfe das zweitemal Trumpf spielt, er wieder in der Hinterhand ist, und erwarten kann, welche Trümpfe seine Gegner zugeben werden.

33. Ist eine Farbe schon zweimal gespielt, so muß man solche nicht das drittemal nachspielen, es sey denn, daß der Freund in der Hinterhand ist, weil er ohne dieses würde überstochen werden.

34. Hat man angefangen, sich in einer Farbe Renonce zu machen, so muß man damit so lange fortfahren, bis man sich renoncirt hat, und nicht etwa Blätter von einer andern Farbe zugeben.

35. Das Solospiel verdient alle mögliche Aufmerksamkeit, weil man keine Hülfe von einem andern Spieler zu erwarten hat, und sich vielmehr alle drei vereinigen, den Verlust des Spieles zu bewirken. Man muß daher sechs sichere Stiche in der Hand haben, ohne dabei auf die besetzten Damen, viel zu rechnen.

Folgende Spiele würde man Solo spielen können.

In Roth.

Spadille, Manille, Ponte, König, Zwei und Viere, nebst noch einem König.

Spadille, Manille, Basta, Valet, Vier und Fünf, nebst Dame und Valet von einer Farbe.

Manille, Basta, Ponte, König, Zwei, Drei, nebst noch einem König.

Manille, Ponte, König, Dame, Zwei, Vier und Fünf, nebst einem König.

In Schwarz.

Manille, Basta, Dame, Valet, Sechs und Fünf, ein König und eine Dame troisieme.

Spadille, Manille, König, Sieben, Fünf und Vier nebst einem König oder einer mit dem Buben besetzten Dame.

Manille, König, Dame, Valet, Sechs, Fünf, Drei und ein König.

Spadille, Manille, Basta, Dame, Sieben und ein König.

36. Sitzt der Gehülfe in der Vorhand, so muß er, wenn er nur einen Trumpf und ein Fehlblatt hat, das letzte ausspielen, weil es möglich ist, daß, wenn die Farbe dieses Fehlblattes wieder nachgespielt wird, er mit seinem kleinen Trumpfe solche coupiren, und damit einen Stich machen kann.

37. Hat der Gehülfe einen Matador nebst einem kleinen Trumpfe, so muß er seinen König ausspielen, um sich zu erkennen zu geben, hernach den kleinen Trumpf, welches ein Zeichen ist, daß er einen Matador hat.

38. Spielt der Gehülfe einen Trumpf, und der l'Hombre lachirt solchen; so muß man so lange Trumpf spielen, als man welchen hat.

39. Spielt einer Solo, so muß der, welcher ihm vor der Hand sitzt, von der Farbe spielen, die er am meisten hat, es sei denn, daß er König und Dame von einer Farbe habe, die er dann zuerst ausspielt.

40. Hat man bloß die Könige, so spielt man solche nicht gern aus, weil man befürchtet, die Dame, welche der l'Hombre vielleicht hat, dadurch frei zu machen.

41. Man muß Acht haben, welche Farbe der Solospieler coupirt, und solche immer nachspielen, damit er dadurch an Trümpfen geschwächt werde.

42. Man muß das Spiel so einzurichten suchen, daß, wenn man Spadille und einen hohen Trumpf, oder König und Valet von einer andern Farbe, in der Hand hat, man in der Hinterhand verbleibe, und zwei Stiche damit mache.

43. Wird auf die Vole gespielt, so muß man die Könige wegwerfen, und die Damen oder Valets von einer andern Farbe zurück behalten; auch Achtung geben, welche Farbe der Freund zuwirft; diese muß man alsdann halten, und dem Freunde überlassen, solches in einer andern Farbe zu thun.

44. Man spielt Quadrille auch in der Art, daß jeder Spieler nur acht Karten empfängt; auf diesen Fall werden die Zweien, Dreien und Vieren in der schwarzen, und die Zweien, Fünfen und Sechsen in der rothen Farbe aus dem Spiele

gelegt; allein es ist dieses nur ein sehr einfaches und schlechtes Spiel; bei einem dritten Stiche, kann man gewöhnlich schon beurtheilen, ob das Spiel verloren oder gewonnen ist. Der l'Hombre braucht alsdann nur fünf Stiche, um das Spiel zu gewinnen: mit vier Stichen ist es eine Remise, mit drei Stichen aber Codille. Uebrigens sind alle die vorigen Regeln auch hier anzuwenden.

45. Man übertreibt das Quadrille so, daß man zuweilen drei Couleurs favorites hat, und daß die drei zuerst gewonnenen Spiele diese Farben bestimmen, wovon eine immer den Vorzug vor der andern hat; so daß, wenn Einer ein Spiel unternehmen will, er von dem Andern mit derselben Spielart in einer andern Farbe überboten wird. Auch die Honneurs werden in diesen Farben verschieden bezahlt. Wir wollen annehmen, daß das erste Spiel in Coeur, das zweite in Trefle, das dritte in Pique gewonnen worden ist; wenn nun die Honneurs in der vierten Farbe, nämlich in Carreau folgendergestalt bezahlt werden, nämlich:

für ein Solospiel : : :	2 Gr.
3 Matadors : : : :	1 —
die Premiers : : : :	1 —

so gelten in den andern Farben

	in Pique,	in Trefle,	in Coeur.
ein Solospiel,	4 Gr.	8 Gr.	16 Gr.
3 Matadors,	2 —	4 —	8 —
Six Premiers,	2 —	4 —	8 —
Fragespiel,	1 —	2 —	4 —

und so nach Verhältniß die übrigen Honneurs.

46. Sagt einer, ich frage, so kann der andere sagen, ich frage in der Preference; der dritte sagt, ich frage in der zweiten Preference; und der vierte, ich frage in der höchsten Preference; auf diese Art behält immer derjenige das Spiel, welcher in der vornehmsten Farbe spielen will, und eben so werden auch die andern Spielarten überboten.

Cinquille oder l'Hombre en cinq.

Dieses Spiel wird nach eben den Regeln, als Quadrille gespielt; folgende Regeln, sind demselben aber besonders eigenthümlich.

1) Nachdem man sich wegen des Einsatzes verglichen, und um die Plätze geloset hat, so setzt derjenige, der die Karten zuerst ausgiebt, eine Marke in den Satz. Jeder Spieler erhält zweimal 4, oder zweimal 3 und einmal 2 Karten: daß also von den 40 Karten keine übrig bleibt. Jeder erklärt sich nach der ihn treffenden Reihe.

2) Fragt einer, und die Mitspieler erlauben es ihm, so nennt er die Trumpffarbe und zugleich einen König; derjenige, welcher diesen genannten König in seiner Hand hat, ist alsdann der Gehülfe, die drei übrigen aber sind die Gegenspieler.

3) Der l'Hombre legt die Stiche, welche er und sein Gehülfe gemacht haben, zusammen; ein gleiches thun die Gegenspieler. Welche Partei nun die mehresten Stiche gemacht hat, die hat das Spiel gewonnen; hat jede nur vier Stiche, so ist es eine Remise; hat der l'Hombre und sein Gehülfe nur

drei Stiche oder weniger, so ist das Spiel Codille verloren.

4) Die Matadors und andere Honneurs werden wie gewöhnlich bezahlt, nur mit dem Unterschiede, daß der l'Hombre solche von zwei Gegenspielern, der Gehülfe aber nur von einem erhält; ein verlorenes Spiel wird eben so bezahlt.

5) Die Bete, und was in dem Satze steht, theilen der l'Hombre und Gehülfe zu gleichen Theilen unter sich; und wenn eine einzelne Marque übrig ist, so erhält solche der l'Hombre.

6) Geht das Spiel verloren, so setzen der l'Hombre und der Gehülfe die Bete, jeder zur Hälfte; ist es eine ungrade Zahl, so setzt der l'Hombre eine Marke mehr. Es sei denn, es wäre verabredet worden, daß der l'Hombre die Bete ganz allein setzt.

7) Wird ein Fragespiel, Solo oder Spadille forcée, Codille verloren, so theilen sich die Gegenspieler in den Satz oder Bete; bleibt eine Marke übrig, so erhält solche der, welcher den höchsten Trumpf gehabt hat. Ist es Solospiel gewesen, das verloren worden, so daß sich vier Gegenspieler in die Bete theilen, so erhält der dritte, welcher den höchsten Trumpf gehabt, auch eine Marke, wenn nämlich nach der Theilung drei übrig geblieben sind.

8) Passen alle fünf Spieler, so wird Spadille forcée gespielt; derjenige, welcher solche in der Hand hat, ruft einen König, welcher alsdann Trumpf macht, und die Honneurs gelten wie im Grand Casco.

Die Spielarten haben folgende Rangordnung:

1. Fragespiel. Der l'Hombre nennt, nach erhaltener Erlaubniß, die Trumpffarbe, und ruft einen König, der sein Gehülfe ist; die drei übrigen sind Gegenspieler.

2. Mediateur. Wenn der l'Hombre sich nicht getraut, fünf Stiche zu machen; so läßt er sich einen König geben, und giebt dafür eine Karte aus seinem Spiele weg. Er muß nun allein fünf Stiche machen, und die vier übrigen sind Gegenspieler. Wird das Spiel gewonnen, so bezahlt der, so den König gegeben, für den Mediateur nichts, wohl aber für die andern Honneurs; geht das Spiel verloren, so erhält er die Honneurs für den Mediateur doppelt. Für Mediateur wird halb so viel, als für ein Solo bezahlt.

3. Grand Casco oder Forcée partout. Wenn einer die beiden schwarzen Aß hat, und nicht allein spielen kann, so ruft er einen König, welcher Trumpf macht; diese beiden spielen alsdann zusammen, und theilen sich auch in den Gewinn und Verlust des Spiels. Es wird wie ein Solospiel bezahlt.

4. Solo spielt derjenige, welcher glaubt, ohne Hülfe eines Andern fünf Stiche zu machen.

5. Solo tout oder la Vole annoncé. Dieses Spiel geht über alle andere Arten, und wer es ankündigt, muß alle acht Stiche machen. Es wird noch einmal so hoch als ein Solospiel bezahlt.

Derjenige, welcher den gerufenen König bei

einem Fragespiele hat, darf sich solches nicht eher merken lassen, als bis er damit zum Vorscheine kommen kann; ob er gleich dem Spieler zum Vortheile spielen und zugeben, und sich dadurch stillschweigend verrathen darf.

Hat einer Erlaubniß erhalten, zu fragen, und selbst einen oder mehrere Könige in der Hand, so kann er einen von seinen Königen als Gehülfen rufen; er muß alsdann allein fünf Stiche machen, erhält aber keine Honneur für ein Solospiel; wenn er es aber verliert, so bezahlt er auch keine, sondern setzt nur bloß eine Bete.

Es trifft sehr oft zu, daß entweder der l'Hombre allein, oder auch er nebst einem Mitspieler die fünf ersten Stiche machen, ehe der gerufene König zum Vorschein gekommen ist, weil er also nicht wissen kann, wer sein Gehülfe ist, so ist es ihm erlaubt, das Spiel zu continuiren, so lange, bis sich der König gezeigt hat. Spielen sie alsdann aber noch eine Karte aus, so gilt dies für eine Erklärung, daß sie die Vole machen wollen, und können dann nicht mehr davon abgehen.

Macht der l'Hombre nebst dem Gehülfen gar keinen Stich, so ist es eine Devole, und sie müssen an die drei Gegenspieler die Honneurs dafür bezahlen.

Es hat in Quadrille seinen guten Nutzen, bald Trumpf zu fordern, bei Cinquille ist es noch vortheilhafter, und besonders ist es dem Gehülfen zu rathen, ehe er den gerufenen König spielt, sobald er kann, mit Trumpf zu fordern; weil, wenn solche

einigermaßen vertheilt sind, auf dem ersten Stich gleich fünf Trümpfe fallen müssen.

Der l'Hombre zählt nicht nur die Matadors, welche er allein hat, sondern auch die, welche der Gehülfe in der Hand gehabt hat, und beide erhalten die Bezahlung dafür.

Allgemeine Gesetze des Quadrille- und Cinquille-Spiels.

1. Es ist nicht erlaubt, die Karten anders als zu Drei und Vier auszugeben, wenn man nämlich mit zehn Karten spielt; mit acht Karten giebt man zweimal drei und einmal zwei, oder zweimal vier Karten; wenn eine oder mehrere Karten verkehrt liegen, oder eine im Spiel fehlt oder zu viel darin ist, so wird von neuem ausgegeben.

2. Derjenige, welcher die Karten unrichtig ausgiebt, setzt keine Bete, sondern giebt von neuem aus; es sey denn, daß man nöthig findet, hierin etwas anders zu bestimmen.

3. Hat einer eine Farbe genannt, so bleibt sie Trumpf, ohne daß er solche verändern kann; nennt er zwei Farben, so gilt die erste. Ist es ein Fragespiel, so bedeutet die zuerst genannte Farbe Trumpf, und die andere den gerufenen König.

4. Wer einmal sagt, daß er passe, kann nicht mehr spielen, wenn er es auch aus Versehen oder Uebereilung gesagt hat; wer sich aber einmal zu einem Spiele erklärt hat, kann auch nicht wieder zurück treten, sondern er muß das Spiel behalten, und zwar diejenige Spielart, die er genannt hat.

5. Wer alle vier Könige hat, kann eine Dame zur Gehülfin rufen, es sey im Frage- oder Mediateurspiel. Man kann aber weder den König noch die Dame der Farbe rufen, welche Trumpf ist.

6. Wer einen oder mehrere Könige hat, kann auch seinen eigenen König zum Gehülfen rufen; er muß alsdann allein sechs Stiche, oder in Cinquille fünf Stiche machen, und bezahlt auch allein, wenn das Spiel verloren geht. Für das Spiel bekommt der l'Hombre keine Honneur, es sey denn, daß er Matadors oder Six premiers habe, welche bezahlt werden.

7. Es wird zwar keine Bete gesetzt, wenn einer außer seiner Ordnung anspielt; aber wenn der Gehülfe außer der Ordnung einen von den drei Matadors oder den gerufenen König anspielt, um sich zu erkennen zu geben, so können die Spieler alsdann auf die Vole spielen; das Spiel aber geht bis zum sechsten Stiche seinen Gang fort; wird es gewonnen, so setzt derjenige, welcher den Fehler gemacht hat, eine Bete; wird es verloren, so setzt er mit dem l'Hombre zusammen eine, und für sich selbst noch eine Bete.

8. Niemand darf die weggelegten Stiche sich vorzeigen lassen und besehen, als derjenige, welcher Solo spielt.

9. Wer die Trümpfe, welche bereits aus dem Spiele sind, nachzählt, muß solches heimlich thun, und nicht durch das laute Zählen seine Gehülfen davon unterrichten.

10. Wer eine angespielte Farbe oder Trumpf

verläugnet, setzt eine Bete; er kann den Fehler aber noch abändern, wenn zum zweiten Stiche noch nicht ausgespielt worden ist.

11. Wenn der Fehler dem Spiele nachtheilig ist, und es wird noch während des Spieles bemerkt, so werden die Stiche wieder aufgenommen; ein jeder nimmt seine Karten zurück, und spielt wieder von dem Stiche an, bei welchem der Fehler gemacht worden. Ist aber das Spiel schon beendigt, und der letzte Stich ausgespielt, so können die Karten nicht wieder zurückgenommen werden.

12. Zeigt ein Spieler seine Karten auf, ehe das Spiel beendigt ist, so setzt er eine Bete, und es kann nicht auf die Vole gespielt werden; thut es aber einer, der Solo spielt, so ist es erlaubt, weil er den andern Spielern dadurch nichts schaden kann.

13. Spielt einer Mediateur, so muß der gerufene König offen hingegeben werden, damit solchen die andern Spieler sehen können.

14. Die Matadors und andere Honneurs werden nicht mehr bezahlt, wenn die Karte zum folgenden Spiele abgehoben worden, aber die Bete kann der Spieler noch immer ziehen, wenn auch schon das folgende Spiel angefangen ist. Wenn die Andern aber den l'Hombre so übereilt haben, daß er nicht Zeit hat, die Honneurs zu fordern, so kann er es noch thun; hat er aber selbst oder sein Gehülfe zum folgenden Spiele abgehoben, so können sie nichts fordern.

15. Hat der eine Spieler sich die Honneurs bezahlen lassen, so hat der andere das Recht, solche noch nachzufordern, wenn auch schon das folgende Spiel gespielt wird.

16. Derjenige, welcher Sansprendre spielt, muß die Trumpffarbe nennen, ob er gleich ein so großes Spiel hat, daß er es auflegen kann; weil es möglich ist, daß er die eine für die andere Farbe nennt, und dadurch in eine Strafe verfällt.

17. Den Einsatz, die Bete und Frage kann man auch nach einigen Spielen nachfordern; sie haben keine Verfallzeit. Wenn aber ein anderer Spieler schon die Bete gewonnnen und gezogen hat, so behält sie dieser auch, weil, wenn er das Spiel verloren, er eben so viel hätte einsetzen müssen.

18. Wer eine Vole unternimmt und nicht ausführt, bezahlt so viel, als er würde erhalten haben, wenn die Vole gewonnen wäre.

19. Sobald der l'Hombre und sein Gehülfe im Quadrille sechs Stiche, und im Cinquille fünf Stiche haben, und den folgenden ausspielen, so ist dies eine Erklärung zur Vole, und es kann nicht davon abgegangen werden. Die Gegenspieler können aber so viel Stiche machen, als sie wollen, ohne etwas dafür zu bezahlen, wenn sie die Vole nicht zu Stande bringen.

20. Bei Casco und Spadille forcée ist es zwar erlaubt, aber bei einem Fragespiele kann nicht auf die Vole gespielt werden, wenn nicht vor dem siebenten Stiche die Farbe des gerufenen Königs ge-

spielt worden, und dieser sich gezeigt hat; aber bei Cinquille ist hier eine Ausnahme.

21. Sobald einer etwas redet, um seinen Freund aufzumuntern, auf die Vole zu spielen, so ist es nicht erlaubt, darauf zu spielen; eben so ist es auch nicht erlaubt, seinen Freund zu warnen, nicht weiter zu spielen, indem man sagt: wir haben bereits sechs Stiche. Ueberhaupt muß auf beiden Seiten kein Wort gesprochen werden, was einen Einfluß auf das Spiel haben kann.

22. Wenn einer die Vole annoncée spielen will, so hilft es ihm nichts, wenn er auch neun Stiche macht; es werdem ihm weder die Premiers noch Matadors zu Gute gerechnet, er muß vielmehr alles bezahlen, und Bete setzen.

23. Wenn es ausgemacht ist, daß der l'Hombre die Bete allein setzt, so muß der Gehülfe doch die Honneurs zur Hälfte mit bezahlen.

II. Das

II.

Das Whistspiel.

Allgemeine Vorkenntnisse de Whistspiels.

1. Das Whistspiel wird unter vier Personen gespielt. Diese vier Personen theilen sich in zwei Compagnien, zwei spielen nämlich immer zusammen, und sind die Gegenspieler von den zwei Andern. Durch das Loos wird es entschieden, welche zusammen spielen, und wer zuerst Karten gibt. Dies geschieht auf folgende Art: Jeder Mitspieler zieht eine Karte aus dem Spiele; diejenigen zwei, welche die höchsten Karten ziehen, machen die eine Compagnie aus, und spielen zusammen; diejenigen zwei, welche die niedrigsten Karten ziehen, machen die andere Compagnie aus, und spielen gleichfalls zusammen. Das Aß gielt hierbei nur Eins, und derjenige, welcher die niedrigste Karte zieht, ist der zuerst Gebende.

Es können aber bei diesem Arrangement der Compagnien noch verschiedene Fälle vorkommen, die folgendermaßen zu entscheiden sind:

a) Ziehen zwei Spieler aus den verschiede-

nen Farben, zwei gleiche Karten, die zwischen den beiden von den andern Spielern gezogenen Karten in der Mitte stehen, so müssen sie noch einmal ziehen, z. B. A zieht Coeur-Aß oder 1, B zieht Coeur-3, C zieht Pique-2, und D zieht Trefle-2, so sind A und B die entgegengesetzten Spieler, und A bleibt der Gebende; C und D ziehen noch einmal, und wer von beiden die höchste Karte zieht, spielt mit B, und der, welcher die niedrigste zieht, spielt mit A.

b) Ziehen hingegen drei Spieler gleiche Karten, so müssen sie noch einmal ziehen, jedoch bleibt die vom vierten Spieler gezogene Karte nachher immer noch die höchste oder niedrigste, die drei andern mögen zum zweitenmal eine höhere oder niedrigere gezogen haben. Z. B. A B C ziehen jeder einen Buben, D zieht eine Dame, so müssen A B C noch einmal ziehen, und derjenige welcher die höchste Karte zieht, spielt mit D, die beiden andern spielen zusammen, und der, welcher unter diesen beiden die niedrigste Karte gezogen hat, ist der Gebende. Oder umgekehrt: A B C ziehen jeder eine Dame, D einen Buben, so müssen A B C noch einmal ziehen, und der, welcher die niedrigste Karte zieht, spielt mit D; D aber giebt Karte, weil er zuerst die niedrigste Karte gezogen hat.

2. Das Whistspiel wird mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, von welchen jeder Mitspieler 13 bekömmt. Die Blätter werden alle einzeln und zwar links herum gegeben. Das letzte, welches der Kartengeber bekömmt,

ist Trumpf. Er muß es aber sogleich vorzeigen, denn wenn er es verdeckt niederlegt, und zu seinen übrigen Blättern bringt, so ist der, welcher die Vorhand hat, berechtigt, einen Trumpf zu ernennen.

3. In beiden Farben der Karten folgen die Blätter also auf einander: Aß, König, Dame, Bube Zehne, Neune, Achte, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, Drei, Zwei. Die vier ersten Blätter, nämlich Aß, König, Dame, Bube, sind Honneurs oder Matadors.

4. Das Whistspiel wird in Robbers eingetheilt. Ein Robber besteht in zwei gewonnenen Partien von drei gespielten, oder in zwei hinter einander gewonnenen Partien. Zehn angelegte Points machen eine Partie aus. a) Ein Point wird angelegt, für jeden Stich, den die eine Compagnie mehr als sechs macht; b) für drei Figuren, die eine Compagnie zusammen von Trumpf hat, werden zwei, und c) vier Points für alle vier Figuren, d. h. Aß, König, Dame, Bube, angelegt. Wer zuerst zehn Points angelegt hat, hat die Partie gewonnen.

5. Eine Partie wird auf verschiedene Art gewonnen:

a) Simple, wenn die Gegner fünf markirt haben;

b) Double, wenn die Gegner nicht mehr als 4 markirt haben;

c) Triple, wenn die Gegner nicht mehr als 2 markirt haben, und

d) Quadruple, wenn sie gar nichts markirt haben.

Die simple gewonnene Partie gilt eins, die double gewonnene, zwei, die triple gewonnene drei, und die quadruple gewonnene, vier.

Klein Schlemm machen, heißt zwölf Stiche, und Groß Schlemm machen, alle dreizehn Stiche einziehen.

Der Robber gilt drei. Wenn ich also z. B. zwei Partien hinter einander quadruple gewinne, so habe ich einen Robber von elf Points gewonnen.

Groß Schlemm gilt sechs, Klein Schlemm drei Points. Es ist möglich in einem Robber viermal groß Schlemm zu machen, zwei Partien Quadruple, und folglich überhaupt einen Robber von fünf und dreißig Points zu gewinnen.

Der Robber wird zu Sieben gespielt, wenn man die Partien ohne Triple und Quadruple und bloß Double spielt; denn man kann in diesem Falle nicht mehr als sieben Points gewinnen.

Der Robber wird zu Elf gespielt, wenn die Partien auch Triple und Quadruple gewonnen werden können. Man kann alsdann zweimal Quadruple und mit dem Robber elf Points gewinnen.

6. Die Marken werden folgendergestalt angelegt.

Man gebraucht vier Marken zum Whistspiel.

Eine Marke angelegt ● bedeutet Eins.

Zwei Marken in gerader Linie ● ● bedeuten Zwei.

Drei Marken in gerader Linie ● ● ● bedeuten Drei.

Vier Marken in gerader Linie ● ● ● ● bezeichnen Vier; vier zeigt man auch durch folgendes Legen an,

●●
●●

Eine Marke über der geraden Linie bedeutet immer drei, und eine Marke unter der geraden Linie bedeutet fünf.

Fünf werden daher so angelegt

 ●
●●

Sechs

  ●
●●●,

Sieben

●●,
 ●

Acht

  ●
●●●,
  ●

Neun

●
● (auf der Linie 1, über der Linie 3,
●

unter der Linie 5.)

7. Kunstausdrücke, die beim Whistspiel zu merken sind.

Man bedient sich bei dem Whist folgender Kunstwörter. Einen Inpaß machen, heißt, darin eine Farbe anspielen, worin man die höchste Karte nebst der dritten von der höchsten hat, diese drit-

te von der höchsten Karte vorsetzen, und es darauf ankommen lassen, ob der Gegner, welcher hinter der Hand sitzt, die zweite von der höchsten ebenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie sich denn solches gegen ihn wie 2 zu 1 verhält; so hat man durch diesen Versuch einen Stich mehr erlangt, als man im entgegengesetzten Falle gemacht haben würde.

Forciren nennt man, wenn man seinem Gegner eine Farbe anspielt, worin er Renonce hat, und er also mit Trumpf zu stechen genöthigt oder forcirt ist.

Man nennt eine Forcekarte diejenige, die man nicht anders als durch Trumpf stechen kann.

Ein Trick heißt ein jeder Stich, den man als Point anlegt.

Eine Invite machen, heißt, eine Farbe niedrig ausspielen, die jedoch nicht höher als die Sechse seyn darf, nnd in welcher Farbe man wenigstens eine von den drei ersten Figuren hat.

Eine falsche Invite machen, heißt eine Farbe niedrig anspielen, ohne eine von den drei ersten Figuren zu haben.

Einen Singleton anspielen, heißt, eine Farbe ausspielen, von welcher man das ausgespielte Blatt allein in der Hand hat.

Regeln des Whistspiels.

1. Beim Ausspielen fängt man gewöhnlich mit der Farbe an, wovon man die mehresten Karten in der Hand hat. Denn hierdurch erlange ich den Vortheil, daß, wenn die andern Karten, wel-

che die Mitspieler von dieser Farbe haben, heraus sind, die mir übrigen nur mit Trumpf gestochen werden können; habe ich aber in keiner Farbe eine von den drei ersten, so muß ich höher als die sieben anspielen.

2. Man spiele die Farbe an, von der man Aß, König, Dame, oder König, Dame, Bube, oder Dame, Bube und Zehne hat. Man fängt in allen drei Fällen mit der höchsten Karte an. Hat man keine dieser dreierlei Art Karten in Händen, so spiele man in derjenigen Farbe an, worin man eine Invite hat; hat man aber fünf der geringsten Trümpfe, und dabei keine Invite in andern Farben, so muß man Trumpf ausspielen. Hierdurch wird man wenigstens den Vortheil erlangen, daß der Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzt wird, mithin mit zwei Karten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, (z. E. er hätte Aß und Dame) zwei Stiche macht.

3. Wer nicht mehr als zwei kleine Trümpfe besitzt, dabei in zwei andern Farben das Aß, und den König, auch in der vierten nicht Renonce hat, der muß gleich zu Anfange so viel Stiche machen, als er kann. Bedienet mein Spielgehülfe in einer von meinen Farben nicht, so muß ich ihn nicht durch weiteres Spielen einer noch nicht freien Karte nöthigen, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel sehr schwächen könnte.

4. Es ist selten nöthig und nützlich, die von dem Spielgehülfen ausgebrachte Farbe nachzuspielen, es wäre denn, daß eben darauf die einzige

Möglichkeit beruhete, ein Spiel zu retten, oder zu gewinnen.

5. Hat jede der gegen einander spielenden Partien fünf Stiche, und ist man sicher, aus der Hand zwei darüber zu machen, so muß man sich durch die Hoffnung, zwei entscheidende Tricks oder acht Stiche zu machen, nicht abhalten lassen, sie zu nehmen. Denn wenn man den gewissen, entscheidenden Stich verliert, so ist der Unterschied 2, und es verhält sich der Schaden zum Vortheil in der Ungewißheit, wie 2 zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn es wahrscheinlich ist, entweder sich aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Partie zu gewinnen. Bei jedem dieser Fälle muß man es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick verloren geht.

6. Hat der eine Gegner bereits 6 oder 7, und der andere, an dem das Ausspielen ist, noch nichts markirt, so ist es in diesem Falle für den Letztern am besten, einen oder zwei ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, das Spiel, so viel als möglich, zur Gleichheit zu bringen. Gesetzt also, man habe die Dame oder den Buben in Trumpf, dabei aber in andern Farben keine gute Karten, so spiele man Trumpfdame oder Trumpfbuben aus. Hierdurch wird das Spiel des Compagnon, wenn er in Trümpfen stark ist, noch stärker; ist hingegen sein Spiel schwach, so verursacht es ihm doch keinen Nachtheil.

7. Hat man 4 markirt, so muß man es sich vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point

zu gewinnen, denn dieses rettet die Hälfte des Satzes, um welchen gespielt wird. Diesen Zweck zu erreichen, muß man mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen, wenn man gleich ziemlich stark darin ist. Hat man eine Honneur nebst 3 andern Trümpfen, so kann man dieses schon stark in Trumpf nennen.

8. Hat man 9 markirt, so muß man, ob man gleich stark an Trümpfen ist, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wenn man bemerkt, daß der Spielgehülfe eine oder die andere von des Gegners Karten trumpfen könne; man gebe ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Hat man hingegen 1, 2 oder 3 markirt, so muß gerade das Gegentheil geschehen, welches gleichermaßen Statt hat, wenn die Partie zu 5, 6 oder 7 markiret steht; denn in beiden letzt erwähnten Fällen spielt man um mehr als einen Point.

9. Hat man die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler, nämlich der Gegner rechter Hand, in derjenigen Farbe, die sein Spielgehülfe angespielt, keine gute Karte vorsetzen könne, so spielt man, im Fall nichts bessers übrig ist, d. h. im Fall man selbst keine, hohen und Stiche machenden, Karten auszuspielen hat, die von dem Gegner ausgebrachte Farbe wieder aus; der Spielgehülfe kommt dadurch hinter die Hand, weil der dritte Spieler in der Farbe nichts hat. Auch wird der Gegner dadurch öfters genöthigt, die Farbe zu verändern, woraus in der neuen Farbe derselbe Vortheil entsteht.

10. Hat man Aß, König und 4 kleine in Trumpf, so fängt man mit einem der kleinen an; denn es ist eben so möglich, daß der Spielgehülfe den höhern Trumpf hat, als der, welcher hinter der Hand sitzt. Ist solcher Trumpf in der Hand des Spielgehülfen, so kann man dreimal nach der Reihe Trumpf ausspielen; wo nicht, so darf man nicht alle Trümpfe abfordern.

11. Hat man Aß, König, Bube und drei kleine in Trumpf, so fängt man mit dem König an, spielt darauf das Aß, (ausgenommen, wenn einer der Gegner nicht Trumpf bedient); denn es ist allemal die höchste Wahrscheinlichkeit, daß die Dame fallen werde.

12. Hat man König, Dame und 4 kleine in Trumpf, so muß man mit einem der kleinen anfangen, denn es ist zu vermuthen, daß der Spielgehülfe eine Honneur habe.

13. Hat man König, Dame, Zehne und drei kleine in Trumpf, so fängt man mit dem Könige an; denn es ist höchst wahrscheinlich, daß auf das zweite Fodern der Bube fallen werde, oder daß man, wenn der Gegner wieder Trumpf zuspielt, sowol mit der Dame als Zehne einen Stich mache.

14. Hat man Dame, Bube, und 4 kleine in Trumpf, so fängt man mit einem kleinen an, denn es ist zu vermuthen, der Gegner habe eine Honneur.

15. Hat man Dame, Bube, Neune und 3 kleine in Trumpf, so fängt man mit der Dame an, denn es ist wahrscheinlich, das die Zehne auf das

zweite Fodern falle. Oder man suche, mit dem Buben und der Neune in der Hinterhand, zu zwei Stichen zu gelangen, so wie es bei No. 13. mit Dame und Zehne möglich ist.

16. Wer Bube, Zehne und 4 kleine in Trumpf hat, fange mit einem kleinen an, nach dem No. 14. angegebenen Grunde.

17. Hat man Bube, Zehne, Achte und 3 kleine in Trumpf, so fängt man mit dem Buben an, um zu verhüten, daß die Neune keinen Stich mache; es ist wahrscheinlich, daß bei zweimaligem Fodern alle Honneurs fallen müssen.

18. Hat man 6 Trümpfe von geringerer Benennung, so muß man mit dem niedrigsten anfangen; es wäre denn, daß man die Zehne, Neune und Achte hätte, und von dem Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre ein Honneur aufgewählt worden: in diesem Falle, wenn die aufgewählte Honneur vor der Hand ist, spiele man die Zehne zuerst aus. Dieses nöthigt den Gegner, seine Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und dadurch erlangt der Spielgehülfe die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

19. Hat man das Aß, den König und 3 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach dem bei No. 11. angegebenen Grunde.

20. Hat man das Aß, den König, den Buben und zwei kleine in Trumpf, so muß man mit dem Könige anfangen, wodurch dem Compagnon sehr deutlich zu erkennen gegeben wird, daß man das Aß und den Buben noch in der Hand übrig be-

halte. Kommt er darauf zum Ausspielen, so wird er einen Trumpf spielen, und es ist dann zu versuchen, ob der Bube durchgehen könne. Diese Art zu spielen kann keine andre schlimme Folge haben, als wenn etwa die Dame hinter der Hand bei dem Gegner sich unbesetzt befände.

21. Hat man den König, die Dame, und 3 kleine in Trumpf, so fängt man mit einem kleinen an, nach dem bei No. 14. angegebenen Grunde.

22. Hat man den König, die Dame, die Zehne und 2 kleine in Trumpf, so mache man mit dem Könige den Anfang, nach dem bei No. 15. angegebenen Grunde.

23. Hat man die Dame, den Buben und 3 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach dem bei No. 14. angegebenen Grunde.

24. Hat man die Dame, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf, so fange man mit der Dame an, nach dem bei No. 15. angegebenen Grunde.

25. Hat man den Buben, die Zehne, und 3 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach dem bei No. 14. angegebenen Grunde.

26. Hat man den Buben, die Zehne, die Achte und 2 kleine in Trumpf, so fange man mit dem Buben an, denn bei zweimaligem Fodern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen; oder wenn der Spielgehülfe wieder Trumpf zuspielt, ist zu versuchen, ob man die Achte zwischen der Hand durchbringen könne.

27. Hat man 5 Trümpfe von geringerer Benennung, so ist es am besten, mit dem niedrigsten anzufangen; es wäre denn, daß man eine Folge hätte, die aus der Zehne, der Neune, und der Achte bestände. In diesem Falle muß man mit der höchsten Karte solcher Folge den Anfang machen.

28. Hat man das Aß, den König, und 2 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach dem bei No. 14. angegebenen Grunde.

29. Hat man das Aß, den König, den Buben und einen kleinen Trumpf, so fange man mit dem Könige an, nach den bei No. 11. angegebenen Gründen.

30. Hat man den König, die Dame und zwei kleine in Trumpf, so fängt man mit einem kleinen an, nach dem bei No. 14. angegebenen Grunde.

31. Hat man den König, die Dame, die Zehne und einen kleinen Trumpf, so fange man mit dem Könige an, und erwarte, daß der Spielgehülfe wieder Trumpf zuspiele, damit man, um den Buben zu stechen oder fallen zu machen, die Zehne aufzusetzen versuchen könne.

32. Hat man die Dame, den Buben, die Neune und einen kleinen in Trumpf, so mache man mit der Dame den Anfang, damit man die Zehne verhindere, einen Stich zu machen.

33. Hat man den Buben, die Zehne und 2 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach dem No. 14. angegebenen Grunde.

34. Hat man den Buben, die Zehne, die

Achte und einen kleinen Trumpf, so machte man mit dem Buben den Anfang, damit die Neune keinen Stich mache.

35. Hat man die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen Trumpf, so fange man mit der Zehne an. Es bleibt dadurch dem Spielgehülfen frei gestellt, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

36. Hat man die Zehne und 3 kleine in Trumpf, so mache man mit einem kleinen den Anfang, nach No. 14.

37. Wer das Aß, den König und 4 kleine in Trumpf, und dabei auch gute Karten in einer andern Farbe hat, der muß zuvörderst dreimal Trumpf fodern, wenn nicht die zahlreiche andere Farbe getrumpft werden soll.

38. Wer den König, die Dame und 4 kleine in Trumpf hat, nebst guten Karten in einer andern Farbe, der spiele mit dem Könige Trumpf aus, weil, wenn er zum zweitenmale wieder zum Ausspielen gelanget, er dreimal wird fodern können.

39. Hat man den König, die Dame, die Zehne und 3 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit dem Könige Trumpf aus, in Erwartung, daß der Bube auf das zweite Fodern fallen werde; man lasse es nicht darauf ankommen, wie man etwa mit Dame und Zehne zwischen der Hand zu zwei Stichen gelangen möge, aus Besorgniß, die zahlreiche andere Farbe möge indessen getrumpft werden.

40. Hat man die Dame, den Buben und 3 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man einen kleinen Trumpf aus.

41. Hat man die Dame, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit der Dame Trumpf aus, in Erwartung, daß auf das zweite Fordern die Zehne fallen werde. Man lasse es nicht darauf ankommen, mit dem Buben und der Neune zwischen der Hand zu zwei Stichen zu gelangen, sondern spiele zum zweitenmale Trumpf, aus den oben bei No. 15. angegeben Gründen.

42. Hat man den Buben, die Zehne und drei kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man einen kleinen Trumpf aus.

43. Hat man den Buben, die Zehne, die Achte und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit dem Buben Trumpf an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweite Fodern fallen werde.

44. Hat man die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, nebst guten Karten in andern Farben, so spiele man mit der Zehne Trumpf an.

45. In den Folgekarten, die Trumpf sind, muß man mit der höchsten Karte derselben den Anfang machen; in Folgekarten, die nicht Trumpf sind, wird die niedrigste ausgespielt, wenn man 5 Karten hat; hat man aber 3 und 4, so spielt man die höchste der Folgekarten aus.

46. Ist man stark in Trümpfen, daß heißt, wenn man

Aß, König und 3 kleine in Trumpf;
König, Dame und 3 kleine Trümpfe,
Dame, Bube und 3 kleine, —
Dame, Zehne und 3 kleine, —
Bube, Zehne und 3 kleine, —
Dame und 4 kleine, —
Bube und 4 kleine Trümpfe

hat, so muß man nicht eilen, Stiche zu machen.

47. Man spielt gern eine Farbe, worin man das Aß hat, wenn die Farbe nur aus 3 Karten besteht; hingegen spielt man die Farbe, worin man ein Aß hat, nicht an, wenn man in einer andern Farbe 4 oder mehrere Karten hat, und darin am stärksten ist. Man spielt vorzüglich gern eine Farbe an, worin man Dame, Bube und Zehne hat. Mit der Dame fängt man an; hat der Mitspieler das Aß, und der Gegner zur linken Hand den König, so ist dieser immer eingefangen.

48. Ist linker und rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit aufgewählt, z. B. das Aß zur rechten Hand, und man hat in Trumpf nur die Zehne und Neune, dabei Aß, König und Dame in einer andern Farbe, und die 8 übrigen Karten haben keinen Werth, so fange man mit dem Aß derjenigen Farbe an, worin man Tertia Major hat. Dieses belehrt den Gehülfen von der Uebermacht in dieser Farbe. Man spiele alsdann die Trumpf Zehne; denn der Gehülfe kann doch etwa König, Dame, Bube in Trumpf, oder 2 Honneurs zu-

gleich

gleich haben. Beständen letztere in König und Buben, so wird mein Gehülfe die Zehne gehen lassen, und hernach, wenn er an das Ausspielen kommt, die Farbe anspielen, worin ich am stärksten bin. Gelange ich dadurch nun wieder zum Ausspielen, so muß ich die Trumpf-Neune nehmen, wodurch mein Gehülfe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise kann man des Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame zur rechten Hand aufwählte, sehr einschränken. Wäre zur rechten Hand die Zehne aufgewählt, und man hat den König, den Buben, die Neune und zwei kleine in Trumpf, nebst 8 Karten von keinem Werthe, so spielt man den Trumpfbuben an, damit die Zehne keinen Stich mache; man behält auch außerdem die Zehne in seiner Gewalt, wenn man, im Fall der Gegner wieder Trumpf zuspielt, mit der Neune das oben erklärte Inpaß macht. Ein Gleiches hat man bei der zur Rechten aufgewählten Trumpf-Neune zu beobachten.

49. Hat man in einer Farbe den König und ein kleines Blatt, und der Gegner rechter Hand spielt diese Farbe an, so muß man den König nicht aufsetzen, es wäre denn, daß man nöthig hätte, an das Ausspielen zu kommen; denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn die Trümpfe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bei der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, imgleichen mit dem Buben und der Zehne, denn durch das Auf-

setzen eines der letztern würde man zu sehr verrathen, daß man in solcher Farbe schwach sey.

50. Wird eine Farbe, worin man nur Dame, Buben und Zehne hat, zum zweitenmale ausgespielt, so muß man Dame, Bube und Zehne vorsetzen, um das Aß oder den König herauszubringen.

51. Man muß die Uebermacht in der besten Farbe seines Gegners, so wenig als möglich aus den Händen lassen, weil man, wenn man alle seine hohen Blätter wegspielt, und der Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf hat, in Gefahr kommt, drei Stiche zu verlieren, indem man sich einen zu gewinnen bemühte.

52. Spielt mein Gegner rechter Hand eine Farbe an, worin ich Aß, König und Dame habe, so muß ich lieber das Aß als die Dame aufsetzen, weil solches dem Gegner ein Blendwerk macht, woran in diesem Falle so viel gelegen ist, daß man es nicht achten muß, den Gehülfen zugleich zu täuschen.

53. Es ist nur dann rathsam, sich merken zu lassen, in welcher Farbe man am stärksten ist, wenn man bloß eine zahlreiche Farbe hat; spielt man nun Trumpf aus, um diese Farbe einzubekommen, so giebt man zu erkennen, daß man gedachte Farbe angespielt zu haben wünsche; ist man aber in allen Farben stark, so hat man nicht nöthig zu entdecken, in welcher man eigentlich am besten ist.

54. Um seinem Compagnon behülflich zu seyn, daß ihm in seiner zahlreichen Farbe so viel Stiche als möglich eingehen, so muß man ihn zuvörderst

nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen; hernach, wenn man weniger Karten in einer Farbe hat, als der Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter, das Ausspielen bei ihm zu erhalten suchen u. s. w.

55. Ist mir zur rechten Hand die Dame aufgewählt worden, und habe ich Aß, Zehne und einen kleinen in Trumpf, oder König, Zehne und einen kleinen in Trumpf, und mein Gegner rechter Hand spielt den Buben aus, so muß ich ihn gehen lassen, denn ich kann dadurch leicht einen Stich gewinnen, hingegen niemals etwas verlieren.

56. Es kömmt beim Whistspiel überhaupt alles auf folgende besondere Regeln an:

a) Daß man mit größter Aufmerksamkeit auf alle Karten Acht gebe, um immer zu wissen, wie viel Karten von einer Farbe, und von welcher Qualität, heraus sind. Ohne diese Aufmerksamkeit kann man nie wissen, ob diese oder jene Karte eine Forcekarte ist oder nicht.

b) Daß man genau die Trümpfe zähle. Unterläßt man diese Vorsicht, so wird man stets bei dem Spiele ungewiß, ob man die in Händen habende Forcekarte ausspielen könne oder nicht, ohne zu fürchten, daß sie getrumpft werde.

c) Da fast jedes Spiel etwas Eigenthümliches und eine besondere Lage hat; so kommt es dabei hauptsächlich auf eine gute und richtige Beurtheilungskraft und auf eine angestrengte Aufmerksamkeit an. Man muß sich bei seinem Spiele genau nach dessen Lage, nach den Kar-

ten, welche die Mitspieler oder die Gegner zugeben oder abwerfen, nachdem wie man in der Partie steht, richten, und sein Spiel darnach zu tourniren wissen.

So gehört es z. B. mit zu den Regeln, daß ich die Farbe, welche mein Mitspieler abwirft, nicht anspiele. Er giebt mir durch das Abwerfen einer Farbe zu erkennen, daß er darin wenig oder gar nichts habe, und eine andere Farbe von mir angespielt werden soll.

Habe ich z. B. so schlechte Karten, daß ich fürchten muß, groß oder klein Schlemm zu werden, habe jedoch bei diesen sehr schlechten Karten in einer Farbe einen König mit 2, 3, 4 und mehreren niedrigen Karten besetzt; so würde ich nicht auf diesen König invitiren, sondern lieber jede andere Farbe anspielen, um dadurch, daß ich zur Hinterhand komme, meinen einzig abzusehenden Stich auf den König zu erhalten.

So lassen sich dergleichen Fälle unendlich viele gedenken; es ist aber nicht möglich sie alle aus einander zu setzen. Uebung und eigene gesunde Beurtheilung müssen einen guten Spieler bilden.

Gesetze des Whistspiels.

1. Spielt einer der Spielenden außer seiner Ordnung eine Karte aus, so hat jeder seiner Gegner das Recht, zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiele ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu ver-

leugnen. Oder wenn einer der Gegenpartei am Ausspielen ist, kann er von seinen Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdann gespielt werden, wenn sie der Gehülfe hat.

2. Man kann nicht eher auf die Strafe des Verleugnens dringen, bis der Stich umgekehrt, und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, welcher verleugnet, oder sein Gehülfe, von neuem ausgespielt hat.

3. Hat jemand verleugnet, so kann die Gegenpartei 3 Points markiren, und hätte, dieser Strafe ungeachtet, der verleugnende Theil gewonnen, so gilt solches nicht, und sie dürfen nur 9 markiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verleugnens markirten 3 Points haben das Vorrecht vor allen andern Points.

4. Ruft jemand seinen Gehülfen des Aussagens wegen, da die Partie zu mehr oder weniger als 8 markiret stehet, so kann jeder der Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Die beiden Gegner können auch hierüber mit einander zu Rathe gehen.

5. Nachdem die aufgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern, daß er des Aussagens wegen rufen sollte.

6. Ist der aufgewählte Trumpf bereits gesehen, so können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spieles nicht mehr markirt werden, es wäre denn, daß man solches schon zuvor gemeldet hätte.

7) Läßt jemand eine Karte auf den Tisch fallen, daß sie gesehen wird, so steht einem jeden Gegner frei, diese Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen, und die Absonderung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

8. Verleugnet jemand, zeigt es aber an, ehe die Karten umgewandt worden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es für gut befinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgebe; oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern, es muß aber kein Verleugnen dadurch verursacht werden.

9. Wird bei dem Geben eine Karte umgekehrt, so steht es der Gegenpartei frei, zu bestimmen ob von neuem gegeben werden solle; vorausgesetzt, daß noch keiner seine Karten besehen hat. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren Schuld gewesen, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

10. Wird das Aß oder eine andere Farbe ausgespielt, und der letzte Spieler giebt bei, ehe die Reihe an ihm ist, so kann sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe Renonce haben, oder nicht, weder trumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verleugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

11. Liegt in dem Spiele ein Blatt umgekehrt, so muß von neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es in der letzten Karte ist.

12. So lange man im Geben begriffen ist, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und besehen. Geschieht solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweitenmale. Wenn bei dem Geben ein Blatt umgekehrt wird, so kann man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden solle.

13. Wenn eine Karte ausgespielet worden, und einer der Gegner vor der Hand zugiebt, darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verleugnen, unterlassen kann.

14. Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13 Karten empfangen habe. Hat er deren nur 12, und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten, so ist das gegenwärtige Spiel deshalb nicht ungültig, und derjenige, der mit 12 Karten spielt, ist überdem der Strafe des Verleugnens unterworfen, wenn er wirklich verleugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler 14 Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht.

15. Wirft jemand, in der Meinung, er habe die Partie verloren, seine Karten auf den Tisch, und will sich sein Gehülfe nicht ergeben, so haben die Gegner das Recht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielet werden solle, zu

welcher Zeit es ihnen beliebt, nur so, daß kein Verleugnen dadurch verursachet werde.

16. A und B sind Spielgehülfen gegen C und D. A spielet Trefle an, B wirft eher als der Gegner C bei. In diesem Falle hat D das Recht, eher als sein Gehülfe C aufzugeben, weil B außer seiner Ordnung gespielt hat.

17. Ist Jemand sicher, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, die ihm nicht eingehen kann, und er hat aufgezeigt, so setzt er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es dem Gegner beliebt.

18. So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er eine Honneur ausgespielt habe.

19. A und B sind Spielgehülfen gegen C und D. A spielt Trefle an, C wirft Pique bei, B setzt den Trefle-König vor, und D giebt Trefle zu; C bekennt, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehrt ist. Hier frägt sich, welche Strafe alsdann Statt finde? B kann seine Karte wieder nehmen; D ebenfalls, und A und B haben das Recht C zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der angespielten Farbe aufzusetzen.

20. Wenn, da die Partie zu 8 markirt steht, Jemand wegen des Aussagens seinem Gehülfen zuruft, und dieser antwortet, beide Gegner darauf ihre Karten aufwerfen, und daraus erhellet, daß die Gegenpartie nicht an 2 Honneurs rech-

nen könne; so hängt es von ihnen ab, ob von neuem gegeben werden, oder ob das gegenwärtige Spiel seinen Fortgang haben solle.

21. Antwortet jemand, und hat doch keine Honneur in der Hand, so können die Gegner mit einander zu Rathe gehen, ob von neuem gegeben werden soll, oder nicht.

22. In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler darin willigten.

23. Derjenige, welcher gegeben hat, muß den gewählten Trumpf so lange auf dem Tische aufgedeckt liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt. Nachdem er aber diesen Trumpf unter seine Karten gesteckt hat, darf keiner mehr nachfragen, welches Blatt aufgewählt worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende angenommen, damit der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

III.

Das Bostonspiel.

Allgemeine Regeln.

1. Das Bostonspiel wird mit 52 Karten unter 4 Personen gespielt. Die Karten gelten wie im Whist, wo das Aß die höchste, und die Zwei die kleinste ist.

2. Man zieht, wie gewöhnlich, um den Platz, auf 3 hingelegte Karten.

3. Die Preference wird durch Abschlagen der Karte, nach der Reihe der sitzenden Spieler, bestimmt, da denn das erste Aß, couleur superieure, oder die höchste Farbe, und der, dem solches zufällt, der Zuerstgebende ist.

4. Die andere rothe oder schwarze Farbe ist die gewöhnliche oder zweite Couleur. Ein Spiel in jener Farbe überbietet diese, und beide überbieten das nicht aufgeschlagene Roth oder Schwarz.

5. Die blaue oder rothe Karte, mit der man zu geben anfängt, muß man während der ganzen Partie behalten, auch solche, wenn sie verwechselt ist, wiedernehmen.

6. Man giebt einzeln, oder zu 2, höchstens zu 3 Karten, wie jeder Gebende will, links herum, wie im Whist.

7. Der Gebende setzt jedesmal 4 Marken, und mit diesem Satze und dem Block oder Stammbete, den man zu 8 Marken anzunehmen pflegt, steigen bei verlornen Spielen die Remisen oder Bete, eben wie im l'Hombre.

8. Wer vergiebt, eine Karte umschlägt u. s. w. giebt von neuem und setzt den Satz noch einmal.

9. Liegt eine Karte verkehrt im Talon, so wird von neuem gegeben.

10. Den Trumpf oder a tout, bestimmt der Spieler selbst, sobald die übrigen Personen gepaßt haben. Die Miseres haben keinen Trumpf.

11. Jedes Spiel wird ohne fremde Hülfe gespielt, so daß man immer 3 Gegenspieler hat.

12. Wer dem Geber gegen über sitzt, mischt die andern Karten, und wer dem Spieler gegenüber sitzt, ist verbunden, die Stiche des Gegenspiels zu sammeln.

13. Wenn von Allen gepaßt wird, so setzt jeder 2 Marken in den Stamm, und es wird von neuem gegeben.

14. Man wirft sich zum Spieler auf, indem man die Zahl der Stiche, welche man zu machen sich getrauet, oder, indem man die Art und Weise, wie man keinen Stich machen will, bestimmt.

15. Das kleinste Spiel ist Boston, oder 5 Stiche, welches, so wie alle andern Stichspiele, mit Couleur, oder Superieure, aufgeboten wird. Das

zweite, klein Misere oder kein Stich. Das dritte, groß Boston oder 6 Stiche u. s. w., wie die Folge in der nachstehenden Tabelle ergiebt.

16. Beim Ueberbieten giebt man nur im allgemeinen die Farbe an, und bestimmt erst die bessere, wenn der Anbietende das Spiel selbst in einer Farbe behalten will.

17. Alle Miseres sind stichlose Spiele. Bei dem kleinen Misere darf der Spieler eine Karte verdeckt aus der Hand legen; bei groß Misere aber mit sämmtlichen 13 Karten keinen Stich machen. Bei klein Misere partout oder ouverte (oder Misere sur Table,) legt er eine Karte verdeckt aus der Hand, die andern 12 aber offen auf den Tisch; und bei groß Misere ouverte (oder Nullissimo) müssen alle 13 Karten aufgedeckt werden.

Zur Probe einige Spiele die vorgekommen und gewonnen sind:

In Pique: A. B. 5. 3. 2. In Coeur: B. 8. 7. 3. 2. In Tresle: 5. 2.

In Coeur: B. 8. 3. 2. In Pique 4. 3. In Carreau: B. 7. 4. 1. In Tresle: 4. 2.

In Pique: K. 4. 3. 2. In Coeur: K. D. B. 8. 7. 4. 3. 2.

Unverlierbar würde z. B. seyn:

In Pique: A. B. 10. 7. 6. 3. 2. In Coeur; 8. 4. 3. 2. In Tresle: 4. 2.

18. Die drei Arten der Misere forcée darf man auch sogleich angeben, wenn man sein Spiel sicher genug hält, ohne erst durch 7 6 und 11 Stiche dazu gezwungen zu seyn. Sie gehen eben

wie die übrigen Miseres, und werden bloß höher bezahlt.

19. Das angesagte Spiel ist man verbunden zu spielen, wenn man gleich fände, daß es zu hoch angegeben sey.

20. Wer die angegebene Zahl der Stiche nicht liefert, oder bei Misere einen Stich macht, setzt Bete und bezahlt das Spiel.

21. Wer ein kleines Spiel ansagt, kann sich selbst nicht eher steigern, als bis er von einem andern übergeboten wird.

22. Mehr als man angesagt hat, wird nicht bezahlt.

23. Alle Farben müssen bedient werden, doch braucht man bei Renoncen nicht mit Trumpf zu stechen.

24. Das Verleugnen einer Farbe, die man hat, macht das Spiel gewonnen oder verloren, und der Gegenspieler, der ein solches Versehen macht, muß selbst die abgehende Bete ersetzen.

25. Wer Misere ouverte spielt, kann niemals durch falsches Verleugnen sein Spiel verlieren, indem die Pflicht der Gegenspieler erfordert, solches vor dem Umlegen des Stiches redressiren zu lassen.

26. Das Schicksal eines Stiches ist entschieden, wenn solcher entweder umgelegt, oder wenn schon von Neuem angespielt ist. Bevor eins von beiden geschehen ist, darf man zwar, wenn man hätte bekennen müssen, die falsche Karte wieder aufnehmen; aber man kann nun den Stich nicht übernehmen, wenn man geringere Karten hat. Sonst kann

eine Karte, die einmal aus der Hand ist, nicht wieder aufgenommen werden.

27. Hätte Jemand im Anfange falsch angespielt, als ob er der Erste sey, und der Stich ist umgelegt oder es ist von Neuem angespielt, so bleibt es bei dieser Ordnung.

28. Eine Farbe, welche Jemand falsch anspielend gezeigt hat, darf der Mitspieler in derselben Tour nicht anspielen.

29. Alle Stiche müssen sogleich umgelegt werden, und den neuesten Stich darf man nur nachsehen, so lange noch nicht wieder angespielt ist.

30. Wenn ein Gegenspieler eine oder mehrere Karten vor geendigtem Spiele — es wäre denn, daß der Spieler selbst seine Karte schon gezeigt hätte — auflegt, so macht er das Spiel gewonnen, und ist schuldig die abgehende Bete zu ersetzen.

31. Wer ganz hinter der Hand, oder mit der vierten Karte, dem Misere-Spieler einen Stich abnimmt, den er ihm lassen konnte, ersetzt, wenn das Spiel nicht sonst capot gemacht wird, die abgehende Bete und bezahlt allein.

32. Wenn der Spieler sein Spiel als verloren aufwirft, so setzt er Bete, wenn sich gleich nachher zeigen sollte, daß es würde gewonnen seyn.

33. Die höchsten Bete werden zuerst abgespielt.

34. Die Gegenspieler dürfen nicht vor der Hand zuwerfen; thut es der Spieler selbst, so hat er damit der Hinterhand entsagt.

35. Eine unrichtige Karte, die sich erst nach dem Anspielen entdeckt, kann dem Spieler nicht scha-

den; wird aber seine eigene Karte nach dem Anspielen unrichtig befunden, so bezahlt er das Spiel und setzt Bete.

Das Boston spielt, wie man weiß, auf den Englisch-Nordamerikanischen Krieg an, und Boston ist bekanntlich die Stadt, wo die Feindseligkeiten den Anfang nahmen. Concordia war das Resultat der Revolution, nämlich die dreizehn vereinigten Staten. — Es läßt sich übrigens, so verwickelt es aussehen mag, in einer Viertel- oder halben Stuude erlernen; nur versteht sich, daß hier vom Spiele im Ganzen die Rede ist, denn die unzählichen Feinheiten, die es besonders für die Gegenspieler hat, zu detailliren, würde unmöglich seyn.

Das Gegenspiel hat ein vorzügliches Interesse und erfordert viel Aufmerksamkeit. Nur Regeln darüber aufzustellen, ist schwer. Man könnte zwar als Regel angeben, daß man z. B. nicht leicht eine Farbe anspielen müsse, wovon man nur das As, und keine Suite hat; daß man, vorzüglich wenn der Spieler gleich hinter der Hand sitzt, gern solche Farben anspiele, wovon man wenige oder nur geringe Karten hat, daß man ihn gern in den Surcoup setze u. s. w. Oder beim Misere z. B.: daß man sich Renoncen zu machen suche; daß man den Misere-Spieler so selten als möglich hinter die Hand kommen lasse, sondern ihn in der Mitte behalte *); daß man ihm, besonders

*) Diese Regel möchte fast auf alle Spiele passen, und bei allen gleich wichtig seyn. Man spielt immer unsicher

wenn er die zweite Karte aufgeben muß, klein vorspiele; daß man immer gern nachspiele, was der Erste angespielt hat, u. s. w. Aber auch diese Regeln leiden ihre Ausnahmen, und ein aufmerksamer Spieler wird ohnehin sich bald seine Principien selbst bilden, und sich die Modifikationen zu machen wissen. Vor allen wird er sich bei dem, oft so sehr interessanten Gegenspiele bei Misere ouverte, einen richtigen Plan machen. Dies besonders will reiflich überlegt seyn. — Daß man nicht mit dem zweiten oder dritten male das Spiel aufgeben, sondern erst in den Geist desselben eindringen müsse, um Geschmack daran zu finden, versteht sich von selbst.

Die Bezahlung der Spiele

ergiebt der mit A bezeichnete Zahlungs-Tarif, den man, auf Pappe geklebt, zur Hand haben kann. Will man aber Honneurs und Ueberstiche gelten lassen, so muß man nach der folgenden Tafel spielen; wiewol man auch in Ansehung der Honneurs sich bei jeder Tabelle über ein Bestimmtes vereinigen kann.

Die Progression, die man aber nur mit Weglassung der Miseren beurtheilen sollte, hätte wohl in den vorletzten Spielen stärker seyn müssen, aber die Points würden alsdann zu hoch gestiegen seyn, Aus

---

wenn man immer in der Mitte bleibt. Ja, es kann Fälle geben, da man seinem Freunde sogar ein As abstechen muß, um jenen Zweck gegen den Stichspieler zu erreichen.

Aus gleicher Ursache, und um der Simplicität nicht zu schaden, fällt auch das Bezahlen der Ersten und der Matadore und die Codille weg. Ueberdieß kommt das eigentliche Verhältniß der höhern Spiele, da sie seltener vorkommen, in keinen wesentlichen Betracht.

Der höchste Verlust, nach der beigefügten Tabelle, mag vielleicht in einer Periode von 3 Stunden, zwischen sämmtlich guten Spielern, 400 Marken betragen, wonach man also die Bezahlung derselben bestimmen kann. Mehr als dies, würde nur die Folge einer ausgezeichnet unglücklichen Karte seyn.

Tri-Boston.

Man spielt auch das Boston zu Dreien. Es werden alsdann alle Carreaus, bis auf das Aß, König, Dame, und von den übrigen 3 Farben die Zweien herausgeworfen, da denn Carreau die Couleur und Coeur die Superieure ist. Dies Verhältniß zieht man, bei einiger Erfahrung, dem umgekehrten, welches man sonst gewöhnlich annahm, vor. Ob man die Miseren noch einmal so hoch bezahlen, und dabei dem Miserespieler die Freiheit lassen will, den Anspielenden zu benennen, und sich dadurch den Vortheil der Hinterhand zu verschaffen, hängt von beliebiger Bestimmung ab. Man pflegt, um es den l'Hombrespielern zu erleichtern, das Tri-Boston rechts herum gehen zu lassen. Sonst geht es eben so wie das Spiel zu Vieren, jedoch bei weitem höher, und wohl auf 500 Marken und dar-

über. Es soll aber weniger lange interessant bleiben. Zwar kann man nicht läugnen, daß es ebenfalls, da es hier so sehr darauf ankommt, sich Forcen zu machen, und die Hinterhand zu gewinnen, und weil die Carreauspiele ihre ganz eigene Manier erfordern, viele eigenthümliche Feinheiten hat; indessen verliert es schon dadurch sehr, daß die Miseres seltener vorkommen, auch nicht so viel Kunst des Gegenspiels erfordern, und im Ganzen wird man finden, daß man hier verhältnißmäßig mehr, wie sonst, von einem glücklichen Kartenwurfe abhängt. Zur Abwechselung aber, und wenn der Vierte fehlt, läßt sich immer eine solche Partie machen.

Boston-Whist.

Wenn von den angegebenen Stichspielen: Boston, gr. Boston, Independance, eins angesagt und nicht überboten ist, so bestimmt der Spieler den Trumpf, und zeigt dabei zugleich an, daß er allein spielen wolle. Zeigt er aber dies nicht an, so wird vorausgesetzt, daß er einen Gehülfen (Aide oder Soutien) verlange.

Es wird also in gleicher Ordnung noch einmal herum gefragt, und wer nun mitspielen will, sagt Whist! Er kann sich aber nicht eher dazu erbieten, als bis ihn die Reihe trift.

(In einigen Gegenden Teutschlands verbittet der Hauptspieler das Whist nicht gleich bei der Bestimmung des Trumpfes, sondern es wird jedesmal herumgefragt, ob jemand mitspielen wolle?

und wenn nun Whist gesagt ist, steht es ihm frei, dasselbe anzunehmen oder auszuschlagen.)

Die Abweichungen vom Boston sind folgende:

1. Der Aide muß zu Boston 3, zu jedem der folgenden drei Spiele aber 4 Stiche liefern; indeß sind auch die Spiele gewonnen, wenn beide Spieler zusammen bei Boston 8, bei gr. Boston 10, bei Independance 11, und bei gr. Independance 12 Stiche liefern, und sie theilen sodann die Bezahlung und die Remise unter sich.

2. Werden weniger als die erforderlichen Stiche gemacht, so ist das Spiel verloren, und der, welcher seine Anzahl nicht geliefert hat, bezahlt das Spiel (wiewol, nach billigern Grundsätzen, bloß an die beiden Gegenspieler) und setzt Bete. Fehlt beiden etwas an der erforderlichen Zahl, so setzen auch beide.

3. Wenn beide Spieler mehr Stiche machen, als sie zu liefern schuldig waren, so kommen ihnen Ueberstiche in der Berechnung zu Gute; liefern sie aber weniger, so müssen sie dagegen die Unterstiche bezahlen; nur pflegt man hierbei den ersten fehlenden Stich für das verlorne Spiel zu rechnen, und also nicht mitzuzählen.

4. Honneurs sind, eben wie im Whist, As, König, Dame und Bube in Trumpf. Drei dieser Karten machen zwei Honneurs, und alle machen viere. Beim Whist werden diese Honneurs aus beiden Karten zusammen gezählt.

5. Die Points werden nach dem Verhältnisse des angesagten Spieles, nach der Zahl der gelie=

ferten Stiche (oder wenn mehr als einer fehlt, mit den dazu gerechneten Unterstichen), und den Honneurs zusammengezählt.

Der Tarif B liegt bei der Bezahlung zum Grunde, und einige Beispiele werden die, dem Anscheine nach verwickelte Berechnung, deutlich machen. Nur ein Paar Erklärungen müssen noch vorausgehen:

Die in dieser Tabelle bemerkte Zahl ist nicht die Zahl der Marken, sondern die Zahl, mit welcher die auffsummirten Points multiplicirt werden; und

Die alsdann herausgebrachte Summe wird nach Zehnern reducirt, so daß jeder Zehner eine Marke kostet. Fünf und darüber gilt für einen Zehner.

Wenn also z. B. Boston angesagt war, und es sind 9 Stiche gemacht, so kommt es nur auf die Farbe an. War es in der zweiten Farbe, so heißt der Multiplicator 3; 3 mal 9 machen 27 oder 3 Zehner, weil 7 für voll gerechnet wird, mithin auch 3 Marken. Wären aber 4 Honneurs im Spiele gewesen, so ist die Summe der Points so viel höher, nemlich 13; 3 mal 13 machen 39, mithin 4 Zehner oder 4 Marken. In der besten Farbe würde mit 4 multiplicirt seyn, da denn bei 9 Points, 36 oder 4 Marken, bei 13 Points 52 oder 5 Marken zu bezahlen gewesen wären.

Ferner, war Independance angesagt und mit Whist gespielt, so mußten 11 Stiche geliefert werden. Sind aber nur 7 gemacht, so müssen, weil

ein Stich für das verlorne Spiel zu Gute gerechnet wird, 3 Unterstiche bezahlt werden; mithin beträgt die Summe der Points 14. Sind 5 Figuren im Spiele gewesen, so beträgt sie 16. Diese Zahl wird in gewöhnlicher Farbe, wie die Tafel zeigt, mit 6 multiplizirt; 6 mal 16 geben 96, mithin zehn Zehner. In der zweiten würden, mit 9 vervielfacht, 144 oder 14 Zehner, und in der besten, mit 12 multiplicirt, 192 oder 19 Zehner herauskommen.

Bei den Miseres ist schon die Zahl der Marken benannt.

Man thut wohl, diese Tabelle bei Boston-Whist zum Grunde zu legen, denn sie hat das richtigste Verhältniß, und es scheint auch auf keine andere Weise, als durch eine solche Berechnung, eine richtige Progression möglich zu seyn.

Die Multiplikatoren bei den ersten vier Stich-Spielen sind leicht im Kopfe zu behalten, und so kann man sich der Mühe überheben, die Tabelle oft zu gebrauchen: indeß ist, zur Bequemlichkeit Anderer, eben dieser Tarif, unter C, nach Marken ausgerechnet zu finden.

Ob man, wie oben beim Boston angezeigt ist, zwei beständige Farben wählen, oder durch das oberste Blatt der dem Geber gegenüber liegenden Karte, die Farbe bei jedem Spiele von neuem bestimmen lassen will, hängt von bloßer Willkühr ab.

Die für den zufälligen Schlemm angesetzten 20 und 22 Marken werden, als eine Prämie, obenein bezahlt, nachdem die Ueberstiche und Honneurs schon berechnet sind.

Von den Raisons bei Boston-Whist läßt sich im Allgemeinen sagen, daß, wenn Spieler und Soutien einander gegenüber sitzen, die Regeln des gewöhnlichen Whistspiels Statt finden. Wenn sie aber neben einander sitzen, so muß die Kunst der Vorhand hauptsächlich darauf gerichtet seyn, den Gegnern die größen Karten aus der Hand zu spielen, damit die Hinterhand, wenn sie nicht überstechen kann, wenigstens ihre Könige, Damen u. s. w. frei mache; die Hinterhand dagegen muß sich bemühen, die Vorhand sicher anzubringen, damit sie nicht aufgeopfert, oder ihre guten Karten den Gegnern in die Hände gespielt werden.

Wenn übrigens das Spiel an sich bereits verloren ist, so muß kein Mitspieler es dem andern verdenken, wenn er sich frei zu spielen sucht; wenigstens kann eine gewisse Mäßigung und Schonung des Gehülfen, die auch hier anwendbar bleibt, nicht als Pflicht gefodert werden.

A.

Boston.

Stiche.	Namen der Spiele.	Marken.		
		Simp.	Coul.	Sup.
5	Boston		2	4
	Petite Misere	4		
6	Gr Boston	4	6	2
	Gr. Misere	8		
7	Independance	8	10	12
	Gr. Misere forcée	12		
8	Gr Independance	12	16	20
	Pet. Misere ouv.	20		
9	Philadelphia	20	26	32
	Pet. Mis. ouv. forc.	32		
10	Gr. Philadelphia	32	40	48
	Gr. Misere ouverte	48		
11	Souveraine	48	60	72
	Gr. Mis. ouv. forc.	72		
12	Gr. Souveraine	72	86	100
13	Concordia	100	150	200

B.

Boston-Whist.

Stiche.			Multipl.		
Boston.	Whist.	Namen der Spiele.	Simp.	Coul.	Sup.
5	8	Boston	2	3	4
		Misere	3		
6	10	Gr. Boston	4	6	8
		Gr. Misere	6		
7	11	Independance	6	9	12
		Gr. Misere forc.	9		
8	12	Gr. Independance	8	12	16
		Misere ouverte	12		
9		Philadelphia	12	18	24
		Misere ouv. forc.	18		
10		Gr. Philadelphia	16	24	32
		Gr. Mis. ouv.	24		
11		Souveraine	24	36	48
		Gr. Mis. ouv. forc.	36		
12		Gr. Souveraine	32	48	64
13		Concordia	64	96	128

Schlemm-Whist 10 Mark.

Schlemm allein, 20 Mark.

Tarif für Boston-Whist.

Stiche:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Boston	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
3 — 8 Stiche	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6
	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8
Misere	—	—	—	—	—	—	—	—	3						
Gr. Boston		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	9
6 — 10		4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
Gr. Misere	—	—	—	—	—	—	—	—	6						
Independance			4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
7 — 11			6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17
			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
Gr. Misere forcée	—	—	—	—	—	—	—	—	9						
Gr. Independance				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
8 — 12				10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
Pet. Mis. ouv.	—	—	—	—	—	—	—	—	12						

C.

Stiche:	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Philadelphia — —	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	25
9.	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34
	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
Petite Misere ouv. forcée	—	—	—	—	18						
Gr. Philadelphia —		16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
10.		24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
		32	35	38	42	45	48	51	54	58	61
Gr. Misere ouverte	—	—	—	—	24						
Souveraine — —			26	29	31	34	36	38	41	43	43
11.			40	43	47	50	54	58	61	65	68
			53	58	62	67	72	77	82	85	91
Gr. Misere ouv. forcée	—	—	—	—	36						
Gr. Souveraine — —				38	42	45	49	51	54	58	61
12.				58	62	67	72	77	82	86	91
				77	83	90	96	102	109	115	122
Revolution — — —	—	—	—	—	54						
Concordia — — —					83	90	96	102	109	115	122
13.					125	134	144	154	166	173	182
					166	179	192	205	218	230	243

IV.

Das Casino-Spiel.

Vom Werthe der Karten.

Die Karten, mit welchen das Casino *) gespielt wird, sind dieselben, deren man sich beim Whist bedient, nämlich ein vollständiges Spiel von 52 Karten.

Auf den Unterschied der Farben kömmt hier nichts an, außer daß in den Stichen die Mehrzahl der Piqueblätter einen Point zählt; beim Spielen selbst aber hat die Piquefarbe nichts voraus.

Alle Karten von Eins oder Aß bis Zehn haben den Werth, der durch ihre Zahl bezeichnet ist; die drei Figuren, Bube, Dame, König, (welche hier **Hofkarten**, Court-Cards, so wie die übrigen gemeine Karten genannt werden), folgen der Zehne in steigendem Werthe, der Bube eilf, die Dame zwölf, der König dreizehn. Die Asse werden als die niedrigsten und höchsten Karten ange-

*) Die Benennung Casino kömmt von einem Spielhause in Florenz her, worin sich der Adel versammelt.

sehen, und haben also einen doppelten Werth, von eins und von vierzehn, den der Spieler gelten lassen kann, wie er ihn am besten braucht.

Ueber den Assen oder Vierzehnern stehen noch zwei andere Karten, welche das Spiel charakterisiren und Casinos heißen, nemlich Pique-Zwei der kleine, und Carreau-Zehne, der große Casino. Der kleine Casino gilt 15, der große Casino 16; außerdem haben aber diese beiden Karten noch ihren Werth als gemeine Karten, nemlich 2 und und 10, und der Spieler kann sie gebrauchen, unter welchem von beiden Werthen er will.

Das Spiel wird unter vier Personen gespielt deren zwei und zwei, wie beim Whist, in Compagnie spielen, und ihre Plätze auf dieselbe Art, nemlich die Zusammenspielenden einander gegenüber, einnehmen. Jeder Spieler bekommt 4 Karten in die Hand und eben so viel werden anfgedeckt auf den Tisch gelegt. Die Hauptsache des Spieles besteht nun darin, daß ich jedesmal, wenn die Reihe an mir ist, mit einer von den Karten in meiner Hand so viele Karten vom Tische wegnehme oder raffe, als mit dem Werthe der aufgezeigten Karte, entweder einzeln, oder mehrere zusammengezählt, übereinstimmen. Diese Zusammenzählungen oder Verbindungen gehörig, und zu meinem größten Vortheile einzurchten, das macht die Kunst des Spieles aus. Es kommt hierbei auf drei Punkte an: a) daß ich die größte Anzahl Karten zu raffen suche; b) daß ich beim Raffen mein Augenmerk vorzüglich auf die Piqueblätter richte;

und c) daß ich die in meiner Hand oder auf dem Tische befindlichen Asse und Casinos einzuziehen mich bemühe, weil diese Karten in den Stichen zählen.

Von den Verbindungen.

Diese sind es eigentlich, worauf der Spieler seine ganze Aufmerksamkeit richten muß, denn durch sie allein kann er die Mehrheit der Karten gewinnen. — Um sie begreiflicher zu machen, und überhaupt eine deutliche Idee vom Spiele selbst zu geben, wollen wir uns vier Personen A B C D vorstellen, die sich hinsetzen und spielen. A ist Geber; er mischt die Karten und läßt sie von D, der ihm zur rechten Hand sitzt, abheben. Nachdem er jedem Spieler, und dem Tische vier Karten gegeben, und die Tischkarten aufwärts gekehrt sind, so fängt B an zu spielen. Nun wollen wir voraussetzen, die Tischkarten wären ein Aß, eine Zwei, eine Vier und eine Sieben; und B hätte eine Sieben in seiner Hand, so kann er mit dieser Sieben den Tisch räumen; denn seine Sieben paart sich mit der Sieben auf dem Tische, und da die übrigen drei Karten auch sieben zusammen machen, so nimmt sie B's Sieben ebenfalls. — Wenn aber B keine Sieben hätte, sondern eine Fünf, eine Sechs, eine Zehen und eine Hofkarte, so muß er sehen, mit welcher Karte und durch welche Verbindungen er die meisten und besten Karten nehmen kann. Dieses wird durch die Zehen geschehen, weil diese die Sieben, die Zwei und daß Aß; dahingegen die

Fünf bloß das Aß und die Vier, und die Sechs bloß die Vier und Zwei nimmt. Hat er keine Zehen, sondern bloß Fünf und Sechs, so muß er mit der Fünf nehmen, um daß Aß in seinen Stich zu bekommen. Hätte er, nebst andere Karten eine Dame, welche 12 gilt, so könnte er diese gebrauchen, um die Sieben, die Vier und das Aß zusammen zu nehmen — Wir wollen nun wieder zum ersten Falle zurückgehen, daß nämlich B eine Sieben gehabt, und mit dieser den Tisch geräumt hätte, so markirt er einen Point; und C muß dem Tische eine Karte spielen; dieses sey eine Hofkarte, zum Beispiel eine Dame; hat nun D eine Dame in der Hand, so kann er wieder den Tisch räumen. — Dies, wollen wir annehmen, wäre geschehen, so muß A dem Tische eine Karte spielen: diese sey nun ein Valet; B hätte keinen Valet, so spielt er eine andre Karte; diese sey ein König. C hätte weder Valet noch König, so spielt er auch eine andre Karte; diese sey eine Zehen. D hätte keine von den Dreien, so muß er eine andere Karte zugeben; diese sey eine Neun. A könnte keine von den Vieren paaren, so giebt er eine andere Karte zu; diese sey eine Acht. B könnte auch nicht paaren, so giebt er eine andere zu; diese sey eine Dame. C könnte ebenfalls nicht paaren, und giebt eine Sieben auf den Tisch; D aber hätte eine Acht, so nimmt er mit solcher die Acht, die A gespielt hat. A hätte eine Sieben, so nimmt er mit dieser die Sieben, die C gespielt; B könnte immer noch nicht stechen, so muß er seine letzte Karte zu-

legen; diese sey eine Drei. C kann auch nicht paaren, so wirft er auch seine letzte Karte hin, diese sey eine Zwei. D ist in dem nämlichen Falle, so legt er ebenfalls seine letzte Karte hin; diese sey eine Fünf. A hätte aber zur letzten Karte ein Aß, so nimmt er mit diesem, nach dem Werthe von 14, zuerst den Buben und die 3, dann die Dame und die 2, und so die 9 mit der 5, folglich sechs Karten vom Tische. Die Karten der Spieler sind nun alle, und auf dem Tische bleiben ein König und eine Zehen liegen; A giebt also jedem Spieler wieder vier Karten, aber keine dem Tische. B fängt wieder an zu spielen; nämlich, wenn er eine von den Tischkarten paaren kann, so nimmt er eine davon weg; wo nicht, so giebt er eine zu. C, D und A thun dasselbe, bis die Karten wieder verspielt sind; dann giebt A jedem wieder vier Karten. B habe, bei seiner Reihe zu spielen, den großen Casino in der Hand, auf dem Tische liegen ein Aß, ein König, eine Sieben, eine Zwei; so kann er mit jener Hauptkarte, nach ihrem Casino-Werthe von 16, den König, die Zwei, und das Aß, oder nach ihrem gemeinen Werthe das Aß, die Sieben, und die Zwei nehmmen; in welchen Fällen das Aß, zu 1 gerechnet ist. Er kann aber auch das Aß zu 14 rechnen, und es so nebst der Zwei als den Werth von 16 nehmen. C könnte es nämlich vortheilhafter finden, zwei Karten, als eine auf dem Tische zu lassen, damit sein Nachfolger nicht etwa den Tisch räume, oder table nette (Raffel) mache. — Ist nun das ganze Spiel Karten

ausgegeben, so nimmt derjenige, der den letzten Stich macht, die übrigen Karten mit weg; nemlich wenn B oder C eine Karte gepaart hat, und D und A können keine gewinnen, so nimmt B oder C, der zulezt gepaart, die noch übrigen Tischkarten, nebst denen von D und A, mit weg; hat aber A eine Hofkarte, so nimmt A die noch übrigen Karten, die B oder C gelassen hat.

Wenn das Spiel aus ist, so zählt jede Partei ihre Karten; sind deren 26, und also auf beiden Seiten gleich, so zählt man nichts; sind ihrer aber 27 oder mehr, so zählt man drei. Die Partei, die sieben oder mehrere Piques in ihren Stichen hat, zählt ein Point; welches doch geschieht, wenn man auch nicht die Mehrheit der Karten hat. Nachgehends zählt mau den großen und den kleinen Casino und die Asse. Die Partei, die die wenigsten Points hat, zieht solche von der Anzahl der Points der andern Partei ab, und diese markirt so viel als sie mehr hat. Die Points aber, die man bei dem Tischräumen macht, werden jedesmal schon während des Spieles markirt und nie gegenseitig abgezogen.

Man markirt auf folgende Art:

Gesetze des Casino-Spiels.

Diejenige Partei, welche zuerst 11 Points markirt, hat die Partie gewonnen. Diese 11 Points

kön-

können, ohne das Tischräumen, in einem Spiele sammen kommen, wenn alles auf einer Seite ist; nemlich

Für die Mehrheit der Karten	3	Points.
— den großen Casino , ,	2	—
— den kleinen Casino , ,	1	—
— die Asse (nämlich 1 Point für jedes Aß) , , ,	4	—
— die Mehrheit der Piques	1	—
Summa	11	—

Allein jede Partei markirt nicht alle die Points, die sie gewonnen hat, sondern die geringere Zahl wird von der größeren abgezogen, und bloß das, was übrig bleibt, wird markirt.

Beispiel. Eine Partei gewinnt sieben Points von den elfen; hier werden die andern vier Points, die von der Gegenpartei gewonnen werden, von den sieben abgezogen, und bloß die übrigen drei Points markirt. Es mag aber auch geschehen, daß keine von beiden Parteien etwas markirt, zum Beispiel: die Anzahl der Karten wäre gleich zwischen den beiden Parteien; in diesem Falle bleiben nur acht Points zu markiren; sollten diese nun, so wie die Karten, ebenfalls gleich getheilt seyn, so kann keine Partei markiren.

2. Die Art zu geben ist, daß man vier Karten jeder Person, und vier Karten dem Tische giebt; wenn diese Karten gespielt sind, so giebt man wiederum vier Karten jeder Person, bis die

Karten alle sind; allein man giebt dem Tische keine mehr.

NB. Der Geber ist nicht verbunden, die Karten, die er dem Tische giebt, regelmäßig, so wie er giebt, aufzuschlagen, sondern nach seinem Gefallen, kann er eine, oder zwei, oder alle auf einmal umkehren. Finden sich unter den aufgeschlagenen Karten zwei gleiche, als zwei Achten, zwei Asse etc. so wird eine davon wieder untergesteckt, und eine andere aufgeschlagen.

3. Bei diesem Spiele kann kein Vergeben statt finden; denn wenn eine Person bloß mit drei Karten spielt, so ist es ihr eigener Schade; und sollte eine Karte unter den Tisch gefallen seyn, so muß diejenige Person, die bloß drei Karten hat, die vierte aufnehmen, es mag nun zu ihrem Schaden oder Nutzen seyn. Es wird nicht als ein Versehen angesehen, wenn eine oder mehrere umgekehrte Karten im Spiele sind, es sey denn bei dem ersten Herumgeben, und ehe eine von den Tischkarten aufgeschlagen ist.

4. Es ist Niemandem erlaubt, mehrere Stiche, als den letztgespielten, nachzusehen, auch darf Niemand seine gemachten Stiche oder Karten während des Spiels zählen.

5. Niemand kann mehr als eine Karte auf einmal aus seiner Hand spielen; allein mit dieser kann er nicht allein ein Paar machen, und jene andre Karte, die dieselbe Benennung führt, nehmen, sondern er kann auch mit dieser einzigen Karte so viele andere Karten aufnehmen, als er durch

Verbindungen mit seiner Karte herausbringen kann.

So mag zum Beispiel eine Zehen

9 und Aß nehmen und

8 — 2.

7 — 3.

6 — 4.

5 — 5.

sowohl als 10.

6. Derjenige, der die letzte Tischkarte nimmt, oder den Tisch räumt, zählt für jedesmal unwiderruflich einen Point.

7. Derjenige, der den letzten Stich macht, nachdem alle Karten gegeben worden, nimmt mit selbigem jede andere Karte, die noch auf dem Tische befindlich ist, und dieses nennt man den Sweep,*) oder den Kehraus.

8. Der Lurch (Bredouille) wird das doppelt gewonnenene Spiel genannt.

Allgemeine Regeln.

1. Die erste und wichtigste Anweisung ist, sich zu erinnern, wie viel Zehen, Asse und Zweier gespielt, und ob zwei Hof- oder Bilderkarten von derselben Benennung zuerst auf dem Tische aufgeschlagen worden sind; dieses ist besonders nöthig,

---

*) Diejenigen Leser, die kein Englisch verstehen, und die Englischen Kunstwörter beibehalten wollen, müssen das Wort Schweep lesen und aussprechen wie Schwiep; und das Wort Lurch, wie Lordsch.

Uebrigens erinnere man sich aller Karten, wenn man kann.

2. Kann man mit der Karte, die man spielt, weder eine Karte, noch mehrere vom Tische aufnehmen, so muß man allemal lieber eine niedrige Karte ausspielen, weil eine solche zu weiter keinem Nutzen ist, als etwa ein Paar zu machen; dahingegen höhere Karten, durch Verbindung, viele mit Vortheil nehmen können.

Ausnahmen. Wenn man Geber ist, und die Karten sind alle gegeben, so muß man eine Hofkarte zurückbehalten, um sich des Sweeps oder Kehraus zu sichern. Manchmal auch, wenn man den großen Casino in der Hand hat, (die andern drei Zehn müssen aber gespielt seyn) so ist es besser, eine geringere Karte auszuspielen, welche mit einer Tischkarte durch Verbindung Zehn oder Sechzehn ausmacht, in der Hoffnung, die verbundenen Karten alsdann mit dem großen Casino aufzunehmen. Sieht man, daß die kleinen Tischkarten durch Verbindungen Zehn ausmachen, und der große Casino noch nicht heraus ist, man ihn auch nicht in seiner Hand hat, so muß man eine größere Karte spielen, um die Gegner zu verhindern, ihren Casino in Sicherheit zu bringen; allein wenn die drei Zehen heraus sind, und man weder selbst, noch der Gehülfe Kartengeber ist, so muß man suchen mit seiner Karte die Zahl Zehn unter den Tischkarten zu machen, ohne Rücksicht zu nehmen, ob unser Gehülfe den großen Casino in der Hand hat oder nicht; denn wenn er in der Hand unsrer Gegner ist, so werden sie ihn beinahe

mit Gewißheit in dem Kehraus bekommen, wenn sie ihn nicht vorher in Sicherheit bringen.

Wenn man Geber ist, und hat in den letzten vier Karten den großen Casino, (und die drei andern Zehen sind heraus) so muß man, wenn man keine Hofkarte für den Kehraus hat, den großen Casino zurück behalten, in der Hoffnung, Verbindungen zu machen; es sey denn, daß man eine Acht oder Neun hätte, in welchem Falle man besser thut, den Casino zu spielen, und es dem Zufalle zu überlassen, solchen im Kehraus wieder zu bekommen.

3. Die Farbe Pique verdient einige Aufmerksamkeit; deßwegen man sie allemal andern Farben im Aufnehmen vorziehen muß, wenn es nämlich einerlei ist, ob man dieses oder jenes Paar aufnimmt. Allein die Begierde, allemal Piquekarten zu gewinnen, muß so eingeschränkt seyn, daß man bessere Vortheile nicht dabei verliert; es sey denn, daß unsere Gegner alle andern Points gemacht, und dem Anscheine nach auch die Mehrheit der Karten hätten, so muß man Piquekarten anzunehmen suchen, um sie zu verhindern, das Spiel zu gewinnen.

4. In Ansehung der Asse muß man, wenn noch keine gespielt sind, oder wenn bloß eins oder zwei heraus sind, und die erste oder zweite Hand eins hält, die Gelegenheit abwarten, wenn bloß Zehen und Hofkarten auf dem Tische liegen, oder wenn es mit andern Tischkarten nur wenige Verbindungen macht, ehe man es ausspielt: die drit-

te Hand und der Geber sollten es allemal bis zu=letzt aufheben.

5. Wenn drei Asse heraus sind, so sollte man gemeiniglich das vierte niederlegen, falls es die erste Karte ist, die man zu spielen hat; allein niemals, und in keiner Rücksicht, muß man es nach dem ersten Herumspielen zurückbehalten.

6. Wenn man zwei Asse in seiner Hand hat, so muß man die erste beste Gelegenheit benutzen, eines davon zu spielen, in der Hoffnung, daß es nicht weggenommen werde, bis man wieder zum Spielen kommt; und wenn unser Gehülfe ein Aß spielt, und man es nicht durch Verbindungen aufnehmen kann, so muß man wenigstens diese Verbindungen so viel als möglich zu verringern suchen, damit es die Gegner nicht so leicht gewinnen können.

7. Wenn man in seiner Hand ein Aß und den kleinen Casino hält, und man ist genöthigt, eins von beiden zu spielen, so thut man besser, man nimmt den letzteren, weil die Gegner, wenn sie ihn aufnehmen, nur einen Point gewinnen, hingegen würden sie zwei Points gewinnen, wenn es sich treffen sollte, daß sie das Aß paaren könnten. Indessen können sie den kleinen Casino mit andern Karten zusammen ebenfalls durch ein Aß nehmen.

8. Wenn unter den Tischkarten der große Casino und ein Aß befindlich sind, und man hat eine Zehn und ein Aß in seiner Hand, so muß man allemal das Aß zuerst nehmen, wenn man

den Casino nicht etwa mit andern zu 14 zusammen zählen kann, weil ein Aß durch Verbindungen eher gewonnen wird.

Die allgemeine Regel ist: nicht auf dem Tische bloß eine einzige Karte, oder solche Karten zu lassen, die durch Verbindungen mit einer Karte gewonnen werden können, aus Furcht, der Gegner möchte den Tisch räumen. Kein Theil dieses Spiels erfordert mehr Nachdenken und Ueberlegung, als dieser, und dennoch ist er selten untrüglich. Denn da die Mehrheit der Karten von so großer Wichtigkeit ist, und einen Unterschied von 6 Points macht, so ist es gemeiniglich der Mühe werth, es zu wagen.

Fälle, in welchen die allgemeine Regel besonders befolgt werden sollte.

Man muß es nicht wagen, den Tisch räumen zu lassen, wenn die Gegner Vier markirt haben, aus Furcht, sie möchten dem Lurch oder doppelten Spiel entgehen; noch weniger muß man es wagen, wenn sie Neun oder Zehn markirt haben.

Fälle, in welchen die allgemeine Regel nie befolgt werden sollte.

1. Zu Anfange eines Spiels, wenn man durch Verbindungen viele Karten aufnehmen kann.

2. Wenn man irgend einen Point machen kann.

3. Wenn ein Stich, oder zwei, die Verschiedenheit der Karten machen kann.

4. Wenn man schon hoch markirt hat, und die Gegner bloß zwei oder drei Points haben; in die-

sen Fällen muß man die allgemeine Regel vom Tischräumen nie befolgen.

Das Casino mit drei Personen ist ganz von dem mit vier Personen in seinen Gesetzen und Regeln verschieden, und wird auf eine ganz andere Art gespielt.

Die gewöhnlichste ist folgende Art:

1. Anstatt eilf Points besteht das Spiel aus sechzehn. Sechs Marken sind hinlänglich zum markiren.

2. Der Lurch oder das doppelte Spiel ist Sieben.

3. Jede Person markirt die Points, die sie gewinnt, ohne irgend einen Abzug.

4. Wenn die Parteien so weit im Spiele gekommen sind, daß wenige Points die Anzahl ihrer Nummern zu Sechszehn erhöhen können, und wenn zwei Personen, oder alle drei diese Zahl vollkommen gemacht haben (die Möglichkeit davon wird folgendes Beispiel zeigen); so wird alsdann das Spiel nach dem Range der Points, die man gewonnen hat, entschieden, eben so wie beim Spiel von allen Vieren, wo der höchste eher zählt, als der niedrigste, und wie bei dem Piquet, wo die Vorhand oder die Points eher zählen, als die Quinten u, s. w.

5. Die Ordnung, wie die Points auf einander folgen und gezählt werden, ist folgende:

Erstens der große Casino.

2tens der kleine Casino.
3tens die Mehrheit der Karten.
4tens die Mehrheit der Piques.
5tens das Pique-Aß.
6tens das Tresle-Aß.
7tens das Coeur-Aß.
8tens das Carreau-Aß.

Beispiel der vorhergehenden Regel.

Wir wollen voraussetzen, daß, während des Spiels,

A. zwölf Points gewonnen hat,

B. eben so viel,

C. aber hätte dreizehn Points gewonnen;

und bei dem letzten Geben der Karten gewönne

A. den großen Casino, und die Asse von Tresle und Pique,

B. den kleinen Casino und die Mehrheit der Karten,

C. gewönne die Mehrheit der Piques und die Asse von Coeur und Carreau.

In diesem Falle nun hat jeder Spieler 16 Points zu markiren, die zu gleicher Zeit das Spiel endigen. — Die Frage aber ist: — Wer hat gewonnen? — Antwort: B hat gewonnen, weil A bloß den großen Casino (welcher aber sein Spiel nicht vollkommen macht) zählen kann, B aber sogleich seinen kleinen Casino und die Mehrheit der Karten markirt, und da die aus diesen beiden entstehenden vier Points in der Ordnung ihres Ranges das Spiel ausmachen, ehe die Asse von Pique und Tresle, die Mehrheit der Piques und die Asse von

Coeur und Carreau, die C gewonnen, können gezählt werden, so hat B das Recht zum Gewinne des Spiels.

Da das Casino zu zwei Personen, dieselben Points, wie das Casino zu vier Personen, und die nämlichen Regeln des Abzuges hat; so finden auch alle die andern Regeln in jeder Rücksicht hier Statt.

V.

Das Imperialspiel.

Das Imperialspiel wird gewöhnlich unter Zwei Personen mit einer Piquet-Karte von 32 Blatt gespielt. Vom Spiel unter drei Personen wird am Schlusse das Erforderliche bemerkt werden.

Die Folge der Karten weicht jedoch von der gewöhnlichen darin ab, daß der König die höchste Karte ist, und das As erst nach dem Buben folgt.

Man kann dies Spiel zwar auf so viele Imperialspiele, als man verabred , spielen; in der Regel werden jedoch nur 3 Imperiale erfordert, um eine Partie zu beendigen. Ein jeder Imperial zählt 6 Points; zum markiren des Spiels sind aber nur 2 lange Marken und fünf runde erforderlich, indem das letzte Point nicht angelegt wird, weil damit die Partie beendigt ist. Man pflegt von einer Seite zur andern zu markiren, in der Art, daß man auf der einen Seite die bereits markirten Points, auf der andern die noch zu markirenden

hinlegt. Wegen des Gebens pflegt man abzuheben oder zu ziehen; derjenige, der die höchste Karte abhebt oder zieht, fängt zu geben an. Man kann zwar mit 2, 3, 4, und 6 Karten geben, es muß jedoch solches im Laufe des Spieles, in so fern darin eine Aenderung vorgenommen wird, jedesmal vor dem Abheben angezeigt werden; unterbleibt dies, so ist der Geber verbunden, in eben der Art wie das vorigemal zu geben. Liegt eine Karte im Spiele verkehrt, so wird wiederum von neuem gegeben. Ein jeder erhält 12 Karten. Der Geber ist verbunden, vor dem Trumpfmachen diejenigen Karten, welche liegen bleiben, nachzuzählen, um sich zu überzeugen, daß er richtig gegeben hat. Findet er, daß die Karte vergeben ist, so zeigt er solches an und giebt nochmals. Zählt er die Karten nach, nachdem er Trumpf gemacht hat, und es ergiebt sich, daß vergeben worden ist, so verliert er das Geben. Zählt der Geber die Karten nicht nach, und es findet sich im Laufe des Spiels, daß die Karte vergeben ist, so wird das ganze Spiel zurück markirt, und die Vorhand legt zur Strafe des Gebers 6 Points oder einen Imperial an.

Die 25ste Karte wird zum Trumpf erwählt; ist solche ein König, eine Dame, ein Bube, ein Aß oder eine Sieben, so markirt der Geber dafür in der Regel einen Point. Eben dieses findet Statt, wenn man mit einem der genannten Trümpfe einen Stich macht. Einige lassen hierbei jedoch die Abänderung Statt finden, daß der Geber für die Wahl-Karte nicht früher markiren darf, als bis

die Vorhand nachgesehen, ob sie einen Imperial angiebt. Ist dies der Fall, so markirt sie diesen zuvörderst, und der Geber muß mit den bereits angelegten einzelnen Points zurückgehen, markirt demnächst aber für die Wahl-Karte. Nachdem man die Karten aufgenommen hat, so sieht man nach, ob sich kein Imperial vorfindet. Eine jede Quarte major, deßgleichen 4 Könige, 4 Damen, 4 Buben, 4 Aß und endlich 4 Sieben werden ein Imperial genannt; Karte blanche aber wird für 2 Imperiale gezählt. Sollte man bei Karte blanche 4 Sieben oder 4 Aß haben, so legt man 3 oder 4 Imperiale an, und das Spiel ist damit in der Regel beendiget. Die Vorhand giebt zuerst ihre Imperiale an; demnächst die Hinterhand. Wer zuerst 18 Points oder 6 Imperiale markirt, der hat die Partie gewonnen. Giebt jemand Karte blanche an, und der andere hat Quarte oder andere Imperiale, so legt er solche gleichfalls an. Es wird jedoch jedesmal, wenn Karte blanche heraus ist, von Neuem gegeben. Das Geben bleibt in diesem Falle bei dem, der das vorigemal gegeben hat.

Einige lassen beim Zählen der Imperiale noch die Abänderung Statt finden, daß der Geber die Wahl-Karte zu seinen übrigen rechnen darf; z. B. die Wahl-Karte sey Trefle-Bube, der Geber hat in der Hand drei Buben, oder König, Dame, Aß von Trefle, so markirt er einen oder zwei Imperiale, und eben dieses findet in Rücksicht der Sieben Statt. Diese Abänderung muß jedoch vor dem Anfange des Spiels besonders verabredet werden.

Die Imperiale müssen jedesmal früher, als die Blätter angegeben werden.

Sollte jemand seine Blatt angeben und demnächst finden, daß er einen Imperial übersehen habe, so darf er solchen nicht mehr markiren.

Demnächst giebt man die Blatt, oder seinen Rummel an. Man pflegt jedoch hierbei nicht zu sagen, ich habe 4, 5, oder 6 Blatt, sondern ich habe 35, 50, 56 Points, wobei jedes Bild für 10, das Aß für 11, die übrigen Karten aber nach ihrem Nennwerthe gerechnet werden. Hat man seine Points angegeben und etwa einige Points übersehen, so darf man solche nicht nachzählen. Sollte man aber zu viel angegeben haben, so muß man solches anzeigen. Kann die Hinterhand die Blatt nicht strafen, so weis't die Vorhand, ehe sie ausspielt, die Blatt auf, und markirt dafür einen Point. Straft die Hinterhand die Blatt, so muß die Vorhand ausspielen, und demnächst zeigt die Hinterhand die Blatt auf. Sind beide Blatt von gleicher Stärke, so markirt die Vorhand einen Point.

Die Vorhand spielt aus, und ein jeder muß dahin streben, die möglichst größte Anzahl von Stichen zu machen. Es ist daher gut, so viel wie möglich in seiner stärksten Farbe zu attakiren. Die Farben müssen bedient werden; auch darf man keinen Stich, so lange man solchen stechen kann, es sey mit derselben Farbe oder mit Trumpf, gehen lassen. Sollte jemand aus Versehen falsch abstechen, so werden die Stiche wiederum aufgenommen, und

das Spiel wird von Neuem gespielt. Strafe findet deßhalb nicht Statt.

Für einen jeden Stich, den man über Sechse macht, legt man, jedoch erst nach beendigtem Spiele, einen Point an; sollte man alle 12 Stiche machen, so markirt man dafür 2 Imperiale. Zu bemerken ist, daß die einzelnen Marken des Gegners jedesmal zurück gehn müssen, wenn der andere eine lange Marke anlegt. Haben z. B. beide 5 Points markirt, so muß derjenige mit diesen fünf einzelnen Points zurück gehen, der nicht zuerst den sechsten Point markiren kann, und sein Gegner legt nun vier lange Marken, die man auch Imperiale zu nennen pflegt, an, und geht mit den kleinen zurück. Auf solche Art kann man mehrmals zurückgeworfen werden, und die Feinheit des Spiels besteht besonders darin, auf seine Marken Rücksicht zu nehmen, und den Andern mit der möglichst größten Zahl von Marken zurück gehen zu lassen. Es versteht sich übrigens von selbst, daß bei der Angabe eines Imperials, der Gegner mit den kleinen Marken gleichfalls zurückgehen muß.

Will man jedoch ohne Demarkiren spielen, so muß man solches vor dem Anfange des Spiels verabreden. Wer seine Points, Imperiale oder Trümpfe anzulegen vergißt, geht solcher verlustig, sofern er es nicht vor beendigtem Spiele bemerkt. Nachdem wiederum gegeben worden ist, findet keine Nachrechnung Statt; auch thut man wohl, mit fremden Personen festzusetzen, daß jeder Point, bei

Verlust des Rechts zu markiren, jedesmal angelegt wird, wenn solcher gemacht worden ist.

Zu bemerken ist noch, daß in Frankreich jedem dritten Zuschauer frei steht, den Spieler zu erinnern, seine Points zu markiren, und seine Imperiale anzulegen. Spielt man daher mit fremden Personen, so ist es rathsam, sich wegen dieser Gewohnheit zu vereinigen, und die Zuschauer zu ersuchen, sich in das Spiel nicht zu mischen.

In so fern drei Personen dies Spiel spielen wollen, so werden noch die 4 Sechsen zu der Piquet Karte genommen, und alsdann werden die Sieben für keine Imperiale gerechnet, und die Sechsen treten an deren Stelle. Ein jeder erhält Zwölf Karten, und die unterste Karte ist Trumpf. Jeder Spieler markirt seine Points, und demarkirt seine Mitspieler. Wer über 4 Stiche macht, legt für jeden folgenden, jedoch erst nach beendigtem Spiele, einen Point an, und wer zuerst die verabredete Zahl der Imperiale anlegt, hat die Partie gewonnen. Die Vorhand entscheidet.

Uebrigens kann man dieses Spiel auch mit Matsch spielen, und man setzt alsdann fest, daß derjenige Matsch verliert, der nicht einen Imperial angelegt hat; auch ist noch zu bemerken, daß einige in der Art spielen, daß die Sieben, die Wahl-Karte raubt oder tauscht, jedoch muß solches besonders ausgemacht werden. Erhält derjenige der raubt, durch die geraubte Karte einen Imperial, so gibt er solchen an und markirt dafür.

VI.

Das Tarokspiel.

Man spielte ehedem das Tarokspiel auf eine viel einfachere Art als jetzt. So war sonst z. B. nie von 7 Königen, Matadors von unten, und scüsirten Cavallerien die Rede. Da diese einfache Art des Tarokspiels nicht mehr üblich ist, so übergehen wir sie, und handeln bloß von dem Tarokspiel, so wie es jetzt gespielt wird.

Das heutige Tarokspiel ist entweder Tarok en trois oder en deux.

Das Tarok en trois.

Vom Werthe und Austheilen der Karten, und vom Spiele selbst.

1. Zu einem Tarokspiele gehören 78 Blätter worunter 21 Taroks oder Trümpfe und der Scüs sind. Sie fangen von XXI an. Mit diesen Taroks werden alle andern Blätter gestochen.

2. Taroks müssen zugegeben werden, wenn Tarok oder wenn eine Farbe gespielt wird, die man nicht hat.

3. Wer 10 Taroks in Händen hat, giebt dafür 10 Points an, und so steigt diese Angabe mit jedem Tarok zu 5 Points; 13 Taroks gelten also 25 Points. — Neun Taroks werden nicht angegeben oder gelten keine Points.

4. Unter den Taroks müssen der Ein und zwanziger, der Pagat oder Einer, und außerdem der Scüs, auch Excuse genannt, besonders bemerkt worden.

a) Der XXI ist der höchste Tarok, mithin der höchste Trumpf, und kann also von gar keiner andern Karte überstochen werden. Er ist ein König und zählt 5 Points.

b) Der Pagat, mit Num. I bezeichnet, ist die Karte, auf welche vorzüglich gespielt wird. Er gehört zu den Königen und zählt 5, wenn er aber in der Mitte gemacht oder verloren wird, 10 Points; wird er ganz zuletzt oder ultimo gemacht oder verloren, so zählt er 20 Points von einem jeden. Der Pagat sticht zwar als ein Tarok jede andre Farbe: er ist aber, da er mit I bezeichnet ist, der niedrigste Tarok, und kann von jedem andern Tarok überstochen werden.

c) Der Scüs gehört gewissermaßen auch zu den Taroks. Auf ihm ist keine Nummer, wie auf den übrigen 21 Taroks, weil er schlechterdings keine von den übrigen Karten stechen, und also nie einen Stich machen kann. Demohnerachtet ist er die nützlichste Karte, die man haben kann, weil er gegen sehr große Spiele deckt, wie dieß in der Folge sich deutliche ergeben wird. Der Scüs ist ebenfalls ein König und zählt fünf Points.

Der Scus kann dem Besitzer nie verloren gehen, weil er überhaupt von keiner Karte gestochen werden kann. Der Besitzer legt ihn auf jede beliebige Karte, die ausgespielt wird, bei Seite, das heißt: er scusirt sich. Dies Scusiren muß aber vor den 3 letzten Karten, die man noch in der Hand hat, geschehen, sonst ist der Scus verloren, und gehört dem, welcher den Stich macht.

d) Der XXI, der Pagat und der Scus sind Matadors. Sie müssen nothwendig, wenn man Matadors angeben will, alle drei beisammen seyn, und zählen im Angeben als solche 10 Points. Will man mehrere Matadors zählen, so müssen die Taroks in ihrer natürlichen Ordnung auf den XXI folgen, und dann wird jeder folgende Tarok zu 5 Points gerechnet. Wenn ich z. B. 5 Matadors angeben will, so muß ich den Scus, den Pagat, den XXI, den XX und den XIX haben. Die drei ersten Matadors gelten 10, der 4te als der XX, 5, und der XIX ebenfalls 5; dieß wären 20 Points. So wäre es möglich, daß ich 22 Matadors haben könnte. Man pflegt auch zuweilen mit den Matadors von unten zu spielen. Alsdann sind Scus, Pagat und Tarok II, 3 Matadors, und die übrigen folgen in umgekehrter Ordnung.

5. Wenn man von den 78 Blättern, welche ein Tarokspiel ausmachen, die 21 Taroks und den Scus abrechnet, so bleiben noch 56 Blätter übrig. Davon kommen auf jede Farbe 14; sie folgen in nachstehender Ordnung:

a) in Schwarz d. h. Pique oder Trefle:

der König, die Dame, der Caval, der Valet, die Zehne, die Neune, die Achte, die Sieben, die Fünfe, die Viere, die Drei, die Zwei, die Eins oder das Aß.

b) in Roth, d. h. in Coeur und Carreau: König, Dame, Caval, Valet, Aß oder Ponte, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun und Zehn, und also in umgekehrter Ordnung, so daß in Schwarz das Aß, und in Roth die Zehne die niedrigste Karte ist. Die vier Figuren bleiben sich in beiden Farben gleich.

6. Der König zählt 5, die Dame 4, der Caval 3, der Valet 2 Points in den Stichen.

7. Die übrigen Blätter, wohin auch die Taroks, außer den 3 ersten Matadors, gehören, zählen, 3 zusammengenommen, nur 1 Point.

8. Alle Blätter, die nicht zu den Taroks oder Figuren gehören, heißen Ladons.

9. Der König, die Dame, der Caval und der Valet von einer Farbe, heißen eine ganze Cavallerie; drei Figuren von einer und derselben Farbe eine halbe Cavallerie. Die ganze Cavallerie gilt 10, die halbe 5 Points.

10. Der Scûs verdoppelt diese Angabe von Points. Hat z. B. Jemand eine ganze Cavallerie, und ist der Scûs in seiner Hand; so giebt er eine ganze scûsirte Cavallerie an, und zählt dafür 20 Points. Eine halbe scûsirte Cavallerie gilt 10 Points.

11. Es sind in dem Tarokspiel 7 Könige, nämlich der Scûs, der XXI, der Pagat, der Coeur-,

Carreau-, Pique- und Trefle-König. Die vier letzten heißen natürliche oder Farbenkönige. Drei Könige gelten 5 Points, und jeder König steigt mit 5 Points, so daß alle 7 Könige 25 Point gelten. Die drei Matadors zählen als solche 10, und als 3 Könige noch 5, folglich 15 Points.

12. Die Spieler ziehen um die Plätze. Es werden an einen Ort zwei Taroks, und an einen andern zwei Farbeblätter gelegt. Derjenige, welcher einen Tarok zieht, giebt zuerst die Karte nach der rechten Hand zu, und muß jedesmal 5 Karten auf einmal geben, so daß er fünfmal herum giebt. Der Geber behält drei Blätter übrig.

13. Sind solchergestalt die 78 Kartenblätter ausgetheilt; so rangirt ein jeder die seinigen nach den Taroks und den Farben, und es ist rathsam, gleich die Farben so zu stecken, wie sie nach ihrer Qualität folgen, damit man sich im Zugeben nicht verwerfe.

14. Der Geber legt die drei Karten, die er mehr als die andern beiden in Händen hat, vor sich hin auf den Tisch. Dies heißt Scat legen. Bei diesem Scat legen ist folgendes zu bemerken:

a) Es darf kein Tarok und kein König in den Scat oder Ecart gelegt werden, sonst aber jedes andre Blatt.

b) Wer den Pagat und zwei Taroks dabei hat, kann ihn in den Scat legen. Diese beiden Taroks können selbst der Scüs und XXI seyn. Er muß aber nicht einen einzigen Tarok mehr in Händen haben. Dadurch erlangt er den Vortheil,

daß er den Pagat nicht nur in der Karte zählt, sondern er erhält auch von jedem 10 Points dafür vergütigt, als wenn er eingebracht worden wäre.

c) Verlegt Jemand den Scat, d. h. legt er mehr oder weniger als drei Karten ab, so gilt zwar das Spiel, allein der Scatleger darf alsdenn nicht das geringste bei dem ganzen Spiel angeben oder zählen. Er spielt dabei eine ganz stumme Rolle.

15. Ist von dem Kartengeber der Scat gelegt worden, so muß er zuerst erklären, ob er eine Angabe in Händen habe. Er sagt z. B. ich habe 10 Taroks, 4 Könige und eine halbe scüsirte Kavallerie. Alsdann folgen die andern beiden zur Rechten. Aus dieser Regel, wie man die Honneurs ansagt, ist schon ersichtlich:

a) Daß, wenn man Taroks angiebt, man nie sagen darf, ob der Pagat dabei ist oder nicht. *)

b) Daß bei der Angabe von Königen und Cavallerien auch nie gesagt wird, welche die Könige und in welcher Farbe die Cavallerien sind.

16. Der Pagat ist, weil er am meisten zählt, die Hauptkarte, auf welche gespielt wird. Gemeiniglich fängt daher der erste oder der, welcher dem Kartengeber zur Rechten sitzt, an, Tarok auszuspielen. Dies wird so lange von den beiden, die den Pagat nicht haben, fortgesetzt, bis er fällt.

---

*) Jedoch ist es nicht ungewöhnlich, daß man ausmacht, bei 10 Taroks den Pagat, oder das mit oder ohne, anzugeben.

Bei diesen Spielen auf den Pagat ist folgendes zu bemerken:

a) Sind von einem Spieler Taroks angegeben, d. h. wenn er 10 Taroks und mehrere hat; so ist es nicht rathsam, daß der, welcher den Pagat nicht hat, sogleich auf ihn spielt, wenn er 6 und mehrere Taroks in Händen hat, weil der Pagat leicht ultimo gemacht werden kann, wenn ihn derjenige in Händen hat, von dem 10 und mehrere Taroks angegeben worden sind. Hat der Ausspieler aber unter 6 Taroks, und es sind nicht mehr als 10 angegeben, so ist es bedenklich, auf den Pagat zu spielen, weil er sonst leicht von dem, der ihn hat, gemacht oder zu Hause gebracht werden kann.

b) Sind gar keine Taroks angegeben worden, so spielt der, welcher den Pagat nicht hat, zuerst einen hohen Tarok aus, wenn er nur 7 Taroks und darunter hat. Er spielt einen ganz niedrigen Tarok aus, wenn er deren 8 und 9 hat. Der zweite, den Pagat nicht habende Mitspieler, weiß sich nun gleich darnach zu richten, ob der Pagat abgefordert werden kann, oder nicht, und richtet sein Spiel darnach ein.

c) Ist der Pagat abgefordert worden, so muß der, welcher ihn verloren hat, an jeden 10 Points bezahlen, und, verliert er ihn ultimo oder auf die letzte Karte, 20 Points. Umgekehrt erhält er von einem jeden Spieler 10, wenn er den Pagat einbekommt, und 20, wenn er ihn ultimo macht.

d) Hat der Pagat fallen müssen, so er

hält ihn derjenige von den beiden andern Spielern, welcher das wenigste an Honneurs angegeben hat.

e) Sieht man, daß der Pagat nicht abgefordert werden könne, weil der Besitzer zu viele Taroks in Händen hat, so muß man die Farbe anspielen, wovon man die meisten und wichtigsten in Händen hat. Dies nennt man eine Peitsche; der Pagats-Besitzer wird dadurch gezwungen, die Farbe mit Tarok zu stechen, und man hindert ihn, den Pagat ultimo zu machen.

17. Ist der Pagat gemacht oder verloren worden, so richtet sich die Aufmerksamkeit der Spieler auf die Könige. Man sucht so viel möglich, sie verloren zu machen oder herauszubringen, damit keiner ultimo gemacht werde. Es ist hierbei zu bemerken:

a) Wenn man sieht, daß Jemand gern einen König ultimo machen will, und er hat noch Taroks in Händen; so muß man sich bemühen, diese erst heraus zu bringen, weil er dadurch die Force vom Spiele verliert Ist dies der Fall nicht, so muß man die Farbe so lange fortspielen, bis der König zugegeben werden muß.

b) Man muß in der Regel immer erst auf die Könige der beiden Gegenspieler spielen, ehe man seine eigenen ausspielt.

c) Man muß überhaupt seine größte Peitsche anspielen.

d) Wenn ich eine Farbe anspiele, in welcher der Zweite Renonce, und der Dritte den König

hat, so muß ich solche nicht wieder anspielen. Ich werde sonst meinen Gehülfen in Tarok schwächen, und den König nicht verloren machen.

e) Die nicht verlornen oder gemachten Könige, so wie der Pagat, bleiben auf dem Tische offen liegen; jeder legt das, was er einbekommt, vor sich hin. Wenn das Spiel zu Ende ist, so zählt ein jeder das, was vor ihm liegt; z. B. A. hat den Pagat und einen König vor sich liegen. B zwei Könige, und C einen König, so zählt A 15, B 10, und C 5. A erhält von B 5, und von C 10 und B bekommt von C 5.

18. Ist der Pagat und sind die Könige gemacht, oder abgefordert worden; so ist das übrige Spiel nicht mehr interressant. Man sucht alsdann so viel Stiche zu machen und so viel Bilder von den andern zu stechen und zu erhalten, als man kann.

19. Ist das ganze Spiel beendigt; so zählt ein jeder seine Points in den Stichen. Wie dies geschieht, ist schon oben No. 6-8 angeführt worden. Hier muß aber noch folgendes bemerkt werden:

a) Alle Points, die gezählt werden können, d. h. alle Könige, Damen, Cavals, Valets, Taroks und Ladons betragen 78 Points.

b) Wenn also jeder Spieler aus seinen Karten 26 Points zählt, so hat keiner, wie man sagt, in der Karte etwas gewonnen oder verloren. Was aber einem an 26 Points fehlt, muß er den andern bezahlen.

c) Jeder König und jedes Bild muß im Zäh-

len mit zwei Taroks oder Ladons zusammen genommen werden, und gilt 5; eben so ist es mit den übrigen Bildern.

d) Hat man so viel Figuren, daß nicht eine jede mit 2 Taroks oder Ladons belegt werden kann, so muß man,

aa) wenn zwei geltende Blätter mit einem Ladon belegt sind, von jenen 1, und

bb) wenn alle drei Blätter Könige oder Figuren sind, davon 2 Points abrechnen.

Z. B. Eine Dame, ein Bube und ein Ladon, zählen nicht 6, sondern nur 5 Points, ein König eine Dame und ein Caval zählen nicht 12, sondern nur 10 Points.

e) Ehe man anfängt zu spielen, werden die Angaben, wenn sie gegenseitig sind, erst ausgeglichen und dann sogleich bezahlt oder auf dem Tische mit Kreide markirt; eben das geschieht auch in Ansehung dessen, was während des Spiels an Honneurs gewonnen oder verloren wird. Zur Bequemlichkeit beim Zählen bedient man sich Marken; jeder bekommt ein besonderes Schächtelchen mit Marken von einer verschiedenen Farbe.

f) Man kommt gewöhnlich überein, eine bestimmte Anzahl von Touren zu spielen z. B. 9 Touren, wo alsdann das Geben oder Scatlegen an jeden dreimal kommt.

g) Den Point um einen Dreier, ist schon ein hohes Spiel. Fünf Point um einen Dreier ist das gewöhnliche Gesellschaftsspiel.

h) Man spielt auch um Partien wie S. 191 bemerkt ist.

i) Wer sich stichfrei spielt, erhält von jeden 26 Points.

Nach dieser Darstellung des Tarokspiels ist noch übrig,

Einige Gesetze, Hauptregeln und Winke für die Spieler

zu geben.

1. Die erste Regel ist, die Taroks ganz genau, wo möglich auch die Farben zu zählen. Besonders muß man darauf Achthaben, ob die Karten, welche man in der Hand behält, die höchsten oder stechenden sind. Ohne diese Aufmerksamkeit wird man bei dem Spiele immer im Finstern tappen.

2. Vergiebt der Geber die Karte, so giebt der Folgende, denn das Scatlegen ist immer ein wesentlicher Vortheil, und dieses macht er sich durch sein Vergeben verlustig.

3. Verlegt der Geber den Scat, so darf er, wie schon oben gesagt, nicht zählen und angeben. Bemerkt er seinen Fehler, ehe ausgespielt worden ist, so kann er ihn verbessern; liegt aber schon die erste ausgespielte Karte auf dem Tische, so ist es zu spät.

4. Hat der Geber in den Scat einen König oder einen Matador gelegt, so darf er ihn zur Strafe nicht zählen. Wer eine ganze oder halbe Cavallerie angiebt, darf davon kein Blatt in den Scat legen; wird dies während oder nach

dem Spiele bemerkt, so muß die Angabe zurückgenommen werden.

5. Die Farbe, welche ausgespielt wird, muß von jedem bedient werden, und wer die Farbe nicht hat, muß solche tarokiren, d. h. mit Tarok abstechen. Eben so muß auf Tarok, Tarok bedient werden. Wer hierin fehlt, ist verbunden, allen dadurch verursachten Nachtheil zu ersetzen.

6. Der Scůs ist die einzige Karte, die, wie bereits oben gedacht, gebraucht werden kann, wo und wie es der Spieler für gut findet. Er wird solches z. B. thun, wenn er Bilder unbesetzt hat. Gesetzt es wird ein König ausgespielt, und der Besitzer des Scůs hat von dieser Farbe die Dame und den Caval ganz allein, so braucht er nicht eines von diesen Bildern zuzugeben, sondern er muß, um nicht den Caval zu verlieren, sich scůsiren, d. h. anstatt eines der Bilder, den Scůs herausgeben, der übrigens für ihn zählt.

7. Den Scůs legt der Besitzer zu seinen übrigen Stichen und giebt dafür einen Ladon an den, welcher den Stich gemacht hat.

8. Wer den Pagat in Händen, aber so wenige Taroks hat, daß er ihn nicht retten kann, thut wohl, wenn er ihn, sogleich beim ersten male da Tarok gespielt wird, hingiebt. Er muß solches deßhalb thun, damit die Taroks noch im Spiele bleiben und das ultimiren der Könige gehindert wird.

9. Hat aber der, welcher den Pagat verlieren muß, selbst noch mehrere Bilderkönige in Händen, und hat nicht selbst Scat gelegt; so muß er sich

bis auf den letzten Augenblick mit dem Pagat halten, oder wie man sagt, die Taroks auslaufen lassen, um das Verlieren seiner übrigen Könige möglichst dadurch zu hindern.

10. Wer den Pagat in Händen hat, ihn gern retten will, und solches auch vielleicht mit 7 oder acht Taroks thun kann, muß seine Peitsche ausspielen. Er muß ferner genau Acht geben, welcher von den beiden Gegnern einen kleinen Tarok ausgespielt hat. Auf diesen, der die meisten hat, muß er sein Augenmerk richten, und ihn durch eine Farbe zum tarokiren bringen.

11. Wer eine halbe Cavallerie ohne König hat, muß, um den König herauszubringen, und die Force in der Farbe zu behalten, sogleich ein Bild ausspielen.

12. Wenn das Tarok stichfrei gespielt wird; so erhält der, welcher nicht einen einzigen Stich gemacht hat, von jedem der beiden Andern 26 Points.

13. Man pflegt auch zuweilen das Tarok mit einem Pot zu spielen. Jeder Kartengeber setzt einen bestimmten Satz. Wer den Pagat ultimirt, erhält alles was in dem Pot steht, muß aber auch eben so viel hinzusetzen, wenn er ihn ultimo verliert. Wer einen König ultimirt, erhält die Hälfte des Pots, und muß, wenn er ihn ultimo verliert, die Hälfte zusetzen.

14. Ueber alle Feinheiten im Tarokspiele lassen sich unmöglich bestimmte Regeln geben. Fast jedes Spiel hat seine besondere Lage; nach dieser muß sich ein guter Spieler richten.

Vom Tarok en deux.

Das Tarok en deux wird von zwei Personen gespielt. Eine jede hebt eine Karte ab; wer die höchste hat, giebt zuerst die Karte und legt Scat.

Der Geber giebt zu 5 Karten, seinem Gegner 25, sich selbst aber 28 Karten; die übrigen 25 Karten werden bei Seite gelegt, und gar nicht zum Spiele gerechnet. Der Geber legt die sich mehr gegebenen 3 Karten in den Scat.

Das Angeben der Honneurs und die Art des Spieles ist einerlei mit dem Tarok en trois; nur macht es freilich einen wesentlichen Unterschied in der Wendung des Spieles, daß 25 Karten hier ganz liegen bleiben, und man nicht weiß, welche es sind.

Die Hauptregel bei dem Tarok en deux ist die: das Spiel so zu tourniren, daß mir der Gegner jede Farbe anspielen muß, damit ich immer meine Bilder einbekomme.

Hat man nicht die Absicht, den Pagat des Gegners heraus zu bringen, oder den seinigen zu retten; so spiele man immer die Farbe an, wovon man kein Bild hat.

Im Zählen der Stiche werden nicht, wie beim Tarok en trois, 3, sondern nur immer zwei Karten genommen.

Der Pagat zählt in der Mitte 15, ultimo 25, der König in der Mitte 10, ultimo 15 Points.

Das Tarok en deux wird, wie das Piquet, nach Partien bis 100 Points gespielt; und dabei

werden auch die Points gezählt. Wer zuletzt die meisten Points hat, hat nicht nur die Partie gewonnen, sondern noch so viel Points, als er darüber hat. Wer nicht 50 Points hat, hat die Partie double verloren.

Z. B. Man spielt die Partie Tarok zu 8 gr. und den Point zu 1 Dreier. Wenn ich also, nachdem 1, 2, und mehreremale gespielt worden, 120 Points gemacht hätte, und mein Gegner 90; so würde ich die Partie und 30 Points, folglich 8 gr. und 30 Dreier gewinnen. Man markirt dies so:

1 Partie, 30 Points.

Hat mein Gegner nicht 50; so gewinne ich die Partie double, folglich 16 gr. und markire statt des 1 — eine 2.

Die Points werden durch das Angeben der Honneurs und durch das, was man in der Karte gewinnt, von einem jeden vor seinem Platze aufgeschrieben.

Das Tarokl'hombre.

Wer Kenntniß von dem vorher beschriebenen gewöhnlichen Tarok hat, der wird sich solche leicht von dem Tarokl'hombre verschaffen können. Der wesentliche Unterschied beider Spiele besteht hauptsächlich in Folgendem. Im gewöhnlichen Tarok lernt man den gemeinschaftlichen Feind erst im Verlaufe des Spieles kennen, und kämpft gegen den Besitzer des Pagats oder eines Königs, der ultimo gemacht werden kann, mit vereinten Kräften; man verbindet sich also bald gegen diesen, bald ge-

gen jenen, folglich ist der gemeinschaftliche Feind in dem nämlichen Spiele veränderlich. Dabei wird aber das Privatinteresse jedes gegen den gemeinschaftlichen Feind verbundenen Spielers in Anschlag gebracht, und, wie natürlich, dem Interesse der gemeinschaftlichen Sache vorgezogen. So ist dieses ein Bild des wichtigern Spieles der Politik ganzer Staaten.

Beim Tarokl'hombre wirft sich gleich im Anfange des Spiels Einer als ein gemeinschaftlicher Feind der übrigen auf, und es giebt kein Privatinteresse, das Einen der Alliirten von der kräftigen Bekämpfung des gemeinschaftlichen Feindes ableiten könnte. Letzterer muß wenigstens 40 Point machen, wenn er Sieger seyn soll, 39 Points bringt das Spiel zum Stehen, und durch wenigere ist es verloren. Als einen gemeinschaftlichen Feind kündigt man sich auf viererlei Art an: wenn man Solo, ad Une, a Duo, oder a Tre, spielt. Bei der erstern Spielart spielt man, ohne eine Karte von den Spielern einzutauschen; bei den übrigen tauscht man eine, zwei oder drei Karten ein. Solo geht dem a Uno, dies dem a Duo u. s. w. vor. Für jeden überschießenden Point wird 1, 2, 3, 6 bezahlt, nachdem a Tre, a Due, ad Uno oder Solo gespielt wird; überdieß wird noch das zehnfache für jede Spielart und das hundertfache für den Tout darin dem Sieger gereicht. In Ansehung dessen, der die Karten des Scats erhält, wird das Spiel auf zweierlei Art gespielt. Bei der einen Art erhält sie der, welcher die Karte giebt,

giebt, bei der andern derjenige, welcher sich als Spieler aufwirft. Wegen der vielen möglichen Combinationen, ist dieses eines der unterhaltendsten Spiele, wie man aus folgender vollständigen Auseinandersetzung sehen wird.

1. Das Tarokl'hombre wird mit einer gewöhnlichen und aus 78 Blättern bestehenden Tarokkarte gespielt, wovon die Taroks am ersten zu bemerken sind. Sie gehen alle nach der Ordnung bis XXI fort, und stellen gleichsam die Trümpfe vor, womit alle andern Blätter und Farben abgestochen werden können.

2. Die Taroks müssen fallen oder zugegeben werden, wenn man sie, oder auch solche Farben ausspielt, welche der Gegner nicht hat; ausgenommen der Scüs, welcher bis zum letzten Stiche in der Hand bleiben kann.

3. Der XXI. ist der höchste Tarok unter allen, und zählt 5 Points.

4. Der Pagat, mit Num. I. bezeichnet, sticht auch alle andern Farben ab, kann aber von einem jeden Tarok überstochen werden, und gilt ebenfalls 5 Points.

5. Zu den 21 Taroks wird auch der schon besagte Scüs, der einen Hanswurst vorstellt, gerechnet. Es erfordert, um ihn geschickt und mit Nutzen zu gebrauchen, viele Aufmerksamkeit, und er bringt seinem Besitzer eine Honneur von 5 Marken im Zählen zuwege.

6. Nun sind noch 56 Blätter übrig, von welchen auf jede Farbe 14 kommen. Die Bilder, de-

ren in jeder Farbe 4 sind, folgen nach der Reihe:

Der König, die Dame, der Caval, der Valet.

Der König sticht die Dame, diese den Caval oder Reuter, dieser den Valet oder Buben, dieser das Aß in der rothen Farbe, und die Zehn in der schwarzen.

Ein König zählt 5, eine Dame 4, ein Caval 3, ein Valet 2 Points.

Dann kommen die leeren Blättter, die einzeln keinen Point ausmachen, aber 3 zusammen eine Marke gelten.

Im Abstechen haben sie eine zweifache Ordnung. In der rothen Farbe sticht ab, die Ponte oder das Aß die Zwei, diese die Drei, diese die Vier, diese die Fünf u. s. f., in der schwarzen aber die Zehn die Neun, diese die Acht, diese die Sieben u. s. w.

Man spielt gegenwärtig dies Spiel auf eine zweifache Art, wovon die Eine die ältere, die Andere die neuere ist, welches in der Austheilung der Karten, in dem Rechte den Scat zu legen oder zu ecartiren, und in dem Bestimmen der Spiele eine merkliche Veränderung verursacht.

A. Nach der ältern Art,

die auch die schwereste ist, übergiebt der Kartengeber seinen zwei Mitspielern, und sich selbst, die Kartenblätter in jedem Wurfe 5, und bekommt die Befugniß, den Scat zu legen. Dieses besteht in dem Weglegen dreier Blätter, weil er sie zuletzt

als einen Ueberschuß über die 25 erhalten hat. Drei können nur zugleich spielen, und wollen vier von der Partie seyn, so ist einer König.

Dabei sind nun folgende Regeln zu beobachten.

1. der XXI, der Pagat und der Scüs darf nie beiseite gelegt oder ecartirt werden, so wie auch kein König und kein anderer Tarok. Uebrigens darf man ablegen eine Dame, einen Caval, einen Valet und auch leere Blätter. Die Beschaffenheit der in der Hand habenden Karten, und die Wahrscheinlichkeit, ob man selbst oder ein Mitspieler spielen wird, muß hierin die beste Entscheidung geben; doch muß man hauptsächlich, wenn's möglich und vortheilhaft ist, eine Farbe zu renonciren suchen, um dem, der spielen wird, die ecartirte Farbe abzustechen, und die darin vorkommenden Bilder zu gewinnen, oder den Pagat, wenn man ihn hat, und wenn er von seines Gleichen nicht hinlänglich sollte gedeckt seyn, füglich heimzunehmen.

2. Hat man aber bei wenigen Taroks viele Bilder, so lege man solche, welche in den Scat kommen dürfen.

3. Das Scatlegegen bringt immer großen Vortheil, der Scatleger mag selbst, oder ein anderer von seinen Mitspielern spielen.

4. Es giebt folgende Spielgrade: a Due, ad Uno, Solo.

a. Wenn ein Mitspieler a Due spricht, so erklärt er, daß er mit Hülfe von 2 zählbaren Blät-

tern, die er sich geben ließe, und wofür er 2 von den seinigen hingeben würde, über 39 Points zu machen sich getraue.

b. Mit ad Uno wird angedeutet, daß man nur 1 zählbares Blatt, wogegen man ebenfalls 1 ausliefert, brauche, um sein Spiel zu gewinnen.

c. Beim Solo darf den Gegenspielern kein Blatt abgefordert werden, folglich bedarf man hiezu besserer Karten, als zu dem a Due und ad Uno.

5. Jedes Spiel ist gewonnen, wenn die heimgestochenen Karten 40 Points ausmachen; 39 Points machen es aber Remis, und unter dieser Zahl ganz verloren.

6. Der erste dem Kartengeber zur linken Hand sitzende Mitspieler, hat das Recht zuerst zu sprechen. Ohne seine Partie von Karten vorher anzusehen und durchzugehen, darf er sogleich a Trio sagen.

7. Da aber dies nicht gespielt wird, und er wahrscheinlich schließen kann, daß seine zwei Mitspieler steigen, das heißt, mehr sagen werden, so kann er unterdessen seine Karten untersuchen, und sie ordnen. Spricht der zweite a Due, und findet er, daß er es auch gewinnen könnte, so antwortet er: Ich behalte es; bemerkt er aber, daß er sammt den zwei zu fordernden Blättern, über 39 Points zu machen nicht im Stande sei, alsdann passet er.

8. Sagt der zweite nun ein ad Uno, und glaubt er es auch gewinnen zu können, so darf er es selbst spielen; und der nämliche Fall findet mit dem Solo

Statt. Man nennt dies die Vorhand, welche der Erste gegen den Zweiten, und wenn dieser gepasst hat, gegen den Dritten, und der Zweite nur gegen den Letzten geltend machen darf.

9. Die Preference bestehet darin, daß dem a Due das ad Uno, und diesem das Solo vorgeht.

10. Das Ansagen und die Vorhand bleiben vortheilhafte Verhältnisse; denn nach dem Einen kann man sogleich bestimmen, was man spielen will, und nach dem Andern kann man immer behalten.

11. Wenn die Karte ausgetheilt und geordnet ist, alsdann betrachte man seine Partie von Karten, und zähle die Menge der Bilder, die man in Händen hat.

12. Der Erste, der die Karten am ersten bekommt, hat das Recht anzusagen, und findet er, daß er mit Hinzuzählung zweier Blätter, die er sich erbittet, über 59 Points machen könne, so spreche er a Due

13. Ein a Due ist viel leichter als ein ad Uno oder Solo zu gewinnen, weil man 2 zählbare Karten, die dem Spiele Stärke und Consistenz geben, begehren darf. Doch muß man immer auf den, der ecartirt, ernste Rücksicht nehmen, weil er Gegenspieler ist.

14. Hat man z. E. acht Taroks, samt dem Scüs und Pagat, zwei Könige, nebst den Damen von gleicher Farbe, so kann man a Due sagen und spielen. Man läßt sich hiezu den XXI. und noch einen König ausliefern, und das Spiel

wenn man ordentlich zu Werke geht, und wenn keine außerordentliche Fälle eintreten, wird gewonnen werden.

15. Mit einer Karte, von 10, 11 oder 12 Taroks ohne Scůs und Pagat, mit drei Königen, einer Dame und drei Cavals kann man ad Uno spielen. Hiezu erbittet man sich nur 1 Blatt und läßt sich das schickliche einreichen.

16. Unter den Blättern, die man sich von den Gegenspielern ausbittet, sind folgende immer die besten: Der XXI., ein König, wenn man mehrere Bilder von seiner Farbe hat, der Scůs, wenn er eine Dame oder einen einfach besetzten Caval oder den Pagat mit sieben oder acht Taroks decken soll, der Pagat selbst, wenn man viele Taroks hat.

17. Die Art, wie man Blatt für Blatt spielen soll, kann hier eben so wenig gesagt werden, als alle Stellungen der Blätter.

18. Doch ist zu bemerken, daß man solche Blätter anspielen müsse, die bald Taroks kosten, oder, wenn man zu viele Bilder hat, und man befürchten muß, daß sie könnten tarokirt werden, Tarok spiele.

19. Zu einem Solo hat man Pointsreiche Kartenblätter, nebst einer Menge Taroks, oder bei vielen leeren Blättern, die aber nur von zwei Farben seyn müssen, eine außerordentliche Anzahl von Taroks nöthig, weil man hiezu kein Blatt von einem Gegenspieler nehmen darf. Von dem

ad Uno kann man sicher schließen, was man zu einem Solo haben müsse, um es zu gewinnen.

20. Es ist viel leichter sein eigen Spiel zu dirigiren, als das Gegenspiel. Der Spieler hat gewöhnlich doch ein gewisses Ganze in seinen Karten, und geht von seinem Spiele aus. Aber die zwei Gegenspieler müssen erst die Beschaffenheit des Standes der Karten erforschen, ihrem Gegenspiel die Tour geben, ohne jedoch zu wissen, was ein jeder von ihnen in der Hand hat. So kann also durch den geringsten Fehler der ganze Plan und das Dirigiren des Gegenspieles verschlimmert, und dem Spieler dadurch sehr genützt werden. Es sind auch hier der Fälle zu viele, um genau beschreiben zu können, wie sich der Gegenspieler zu verhalten habe; indessen folgen doch einzelne Bemerkungen.

21. Ist der Spieler in der Mitte, so muß sein ihm zur rechten Hand sitzender Gegner, wenn das Ausspielen beginnt, Farben anbringen, um den Stand des Spiels und der Karten zu entdecken.

22. Hauptsächlich muß er den Scat durch das Anspielen der Farbe, wenn er davon ein Blatt, für ein von dem Spieler gefordertes erhalten hat, oder einer andern, von welcher er eine große Suite besitzt, zu treffen suchen, wodurch dann die Taroks des Spielers geschwächt werden. Dadurch bekommt auch der andere Gegenspieler in der Hinterhand Aufschluß und gleichsam eine Anweisung, welche Farbe er anspielen darf, wenn er zum Ausspielen kommt.

23. Das Anspielen verschiedener Farben ist auch deswegen noch nützlich, damit entweder die Bilder, wenn sie der Spieler selbst besitzt, herausgebracht, oder wenn sie in der Hand des Freundes sind, füglich können heimgestochen werden. Besitzt der erste Gegenspieler aber viele Taroks, ohne den Pagat, so kann er Tarok schlagen, um ihn entweder aus der Hand desjenigen, der spielt, oder der des Gehülfen herauszubringen.

24. Hat er z. E. XX. und XIX. so muß er mit dem Anspielen des Einen den Pagat, wenn sein Freund ihn hat, sicher stellen; denn sticht der Spieler den Tarok ab, welches man zwar nicht gerne thut, weil es den XXI. erfordert, so kann er, wenn's wieder zum Ausspielen kommt, den Pagat mit dem zweiten hohen Tarok nach Hause bringen; übersticht der Spieler aber nicht, so giebt der Gehülfe ihn sogleich zu.

25. Das Zählen der Farbenblätter ist für die Gegenspieler und den Spieler eben so nothwendig, als das der Taroks. Wer nicht zählt, spielt niemals gut; aber man darf, nach der Natur des Spieles nie laut zählen, und nicht nach der Anzahl der schon heimgestochenen Taroks fragen.

26. Ist der Spieler in der Hinterhand, so muß von dem, der zum erstenmal ausspielt, theils um des Pagats willen, theils der Farbe wegen, Tarok gespielt werden; ausgenommen wenn die größte Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, den Scat sogleich treffen zu können.

27. Hat der zweite Gegenspieler den Pagat

mit wenigen kleinen Taroks besetzt, so steche er mit dem kleinsten ein, um zu erkennen zu geben, daß sein Gehülfe, wenn dieser wieder zum Ausspielen kommt, und die ecartirte Farbe noch nicht entdeckt ist, nicht mehr Tarok spielen dürfe.

28. Hat er aber viele und hohe Taroks mit und ohne den Pagat, so übersteche er den angespielten Tarok mit einem hohen, um entweder zum Ausspielen zu kommen, oder den Spieler zu nöthigen, daß er zum Ueberstechen einen hohen Tarok anwende.

29. Oefters ereignet sich der Fall, daß der Spieler, wegen einer Menge Taroks, den XXI. nicht begehrt; da spiele ihn nun der, der ihn hat, aus, um damit den Pagat, falls er in der Hand des Freundes seyn sollte, zu gewinnen.

30. Beide, der Spieler und Gegenspieler, haben sich bei diesem Spiele zu hüten, mit den Bildern nicht zu lange zurück zu halten, weil sie theils durch die Taroks oder durch das Renonciren der Farben, welches öfters realisirt wird, verloren gehen können. Daraus erhellet, daß das Sondiren des Standes der Karten eine Hauptsache ist.

B. Zweite Spielart des Tarokl'hombre.

Dieses ist die leichtere. Der Kartengeber nimmt von der coupirten Karte zuerst die drei obersten Blätter, legt sie beiseite, und übergiebt dann seinen zwei Mitspielern und sich selbst die 25 Blätter zugleich.

1. Die abgesonderten 3 Kartenblätter, welche auch der Scat genannt werden, bekommt derjenige, der spielen darf.

2. Hier sind zwei Spielgrade, nämlich: ad Uno und Solo; was bei der erstern Art a Trio ist, ist hier a Due.

3. A Due kann der erste Mitspieler, und wenn dieser gepaßt hat, der zweite ansagen, und paßt auch der dritte, so wird die Karte zusammengeworfen, und von dem folgenden, der die erste Vorhand hatte, aufs neue gegeben.

4. Dieser Fall ereignet sich öfters, und derjenige, der die Karten zuerst erhielt, empfängt von Jedem eine willkührliche Anzahl von Marken.

5. Bei dem ad Uno läßt man sich, wie nach der ersten Art, 1 Blatt geben, gegen welches man wieder Eines ausliefert.

6. Bei dem Solo darf man kein Blatt den andern Mitspielern abfordern.

7. Das Recht anzusagen, was man spielen will, hat wieder derjenige zuerst, der von dem Kartengeber die Karten am ersten erhält. Paßt dieser, so genießt dies Recht der Zweite vor dem Dritten. Es können zwar die Karten so vertheilt seyn, daß zwei ein und eben dasselbe Spiel (ein ad Uno, oder Solo) spielen wollen, alsdann aber entscheidet die Vorhand.

8. Die Preference bestimmt, daß das Solo dem ad-Uno vorgeht.

9. Der Spieler hat den Vortheil des Scatlegens, weßwegen er auch die abgenommenen 3

Blätter nehmen darf. Was er ecartiren darf, findet hier wie oben Statt, und wie es am besten geschehen könne, muß die Beschaffenheit der Karten lehren.

10. Da bei dieser Art der Spieler nicht nur Blätter fordern, sondern auch kaufen und ecartiren darf, so kann er auch eher ein Spiel wagen, als bei obiger. Man rechnet auf 5 Points im Kauf; es trifft sich freilich öfters, daß es lauter leere Blätter sind, die das in Händen habende Spiel verderben; inzwischen gelingt es auch zuweilen, daß man 10, 12 und 15 Points findet.

11. Das Ecartiren rechnet man zu 5, das geforderte Blatt bei dem ad Uno zu 5, macht zusammen 10 Points, also muß man 26 zum Uno haben Man kann zwar mit wenigern Points ein ad Uno spielen, aber dann muß eine ganze Reihe von Taroks, und auch keine Verschiedenheit in Farben vorhanden seyn.

12. Beim Solo fällt auch das Fodern eines Blattes weg, folglich braucht man, um es zu gewinnen, wenigstens 30 Points in den Karten, die man hat.

Was man ecartiren, und nicht ecartiren, fordern und nicht fordern darf, ist wie bei der ersten Art.

Was das Spiel verloren, remis und gewonnen macht, ist wie oben.

13. Die Gegenspieler haben sich hier fast eben so zu verhalten, als bei der alten Art. Doch müssen sie auf den Umstand ihr Augenmerk nehmen, daß der Spieler selbst ecartirt.

Der Tout.

Man kann in diesem Spiele alle Stiche machen, und dies nennt man den Tout. Dazu gehört entweder der größte Theil von den Taroks, sammt einigen hohen, um die übrigen abzuholen, oder eine geringere Anzahl derselben, aber lauter unstechbare, um die andern damit herauszuholen. Alsdann müssen die übrigen Blätter theils nicht gestochen werden können, theils durch das Zugeben der Gegenspieler, welche Farben bekennen müssen, oder sich verwerfen können, unstechbar gemacht werden.

Hat einer von den zwei Gegenspielern den Scüs, und der Spieler macht den Tout, so muß auch dieses Blatt ihm gegeben werden.

Die Bezahlung des Tout ist willkührlich.

Vom Gebrauche der wichtigsten Blätter.

1. Der XXI. ist, wie schon bekannt, der höchste Tarok, mithin hängt sehr viel von ihm ab.

Hat man ihn sammt niedern Taroks, so soll man ihn, wenn Tarok gespielt wird, so lange, als es möglich und nützlich ist, zurückhalten, und nicht sogleich einstechen.

Besitzt man ihn aber nebst den XIX und XVIII, und so fort, alsdann darf man ihn gebrauchen, wenn der XX von den Gegenspielern ist ausgespielt worden.

Die Menge und Höhe der Taroks entscheidet seinen baldigen oder spätern Gebrauch.

2. Der Scůs verdient die strengste Achtsamkeit, weil er alle Blätter deckt, (d. h. man kann ihn statt eines jeden andern Blattes zugeben), und nie gestochen werden kann.

Man darf ihn, statt eines Taroks, oder eines Bildes, und auch den leeren Blättern zugeben. Hat man z. E. eine Dame unbesetzt und wird ihr König ausgespielt, so scůsirt man sich, d. i. man nimmt ihn heim, und giebt zu der Lese Eins von den heimgestochenen leeren Blättern. So deckt er beim Ausspielen des Königs, der Dame und des Cavals, den Valet, wenn er nur zwei Blätter neben sich hat.

Er thut diesen Dienst während eines Spieles nur einmal.

3. Der Pagat, weil er 5 Points zählt, zum Gewinne des Spiels und des Gegenspiels viel beiträgt, und von jedem Tarok gestochen werden kann, zieht das Augenmerk der Spielenden so lange auf sich, bis er herausgebracht ist.

Der Spieler, wenn er ihn unter den ausgetheilten Karten nicht erhalten hat, lasse ihn sich nur in dem Falle geben, wenn er viele Taroks hat, oder wenn er die hauptsächlichsten Blätter schon besitzt, und ihn bei einer entweder nicht erhaltenen oder ecartirten Farbe gelegentlich heimstechen kann.

Das Scatlegen und Kartengeben.

Welche Blätter ecartirt werden können, ist schon angezeigt worden; man bedient sich aber

doch gewisser Vortheile, die obwohl nicht allezeit, doch mehrentheils, Nutzen bringen.

Man muß im Scatlegen sich eine Abwechselung angewöhnen, die die Gegenspieler irre leitet, und nicht sogleich zur Einsicht der Disposition des Spieles kommen lässt.

Zuweilen ecartire man eine Farbe, zuweilen behalte man nur 1 Blatt von der Farbe, und liefere solche Blätter gegen die geforderten aus, die den Scat nicht sogleich verrathen.

Man bedient sich gern 2 Kartenspiele, wovon dasjenige, mit welchem erst gespielt worden, allezeit von dem, dem Kartengeber zur Rechten sitzenden Mitspieler, oder wenn vier spielen, von dem, der König ist, gemischt wird.

Der Kartengeber soll die melirte Karte wieder mischen und dann coupiren lassen. Er soll während der Austheilung der Karten nie die untern Blätter beschauen, weil dies leicht Verdacht erregen kann.

Bei der zweiten Art liegen die obern Blätter so lange ungenützt, bis sie der, der spielen darf, genommen hat. Diese soll Niemand, weder vorher noch nachher ansehen.

Vernachlässigtes Vor- und Nachmischen, das vor- und nachherige Beschauen des Scats, die Nachlässigkeit im Ansichhalten der Karten sind Spieluntugenden.

Das Zählen der heimgestochenen Blätter.

Nach vollendetem Spiele wird gezählt. Viele Blätter gelten beim Zählen einzeln nichts, nur folgende werden in der Zusammenzählung der Points gerechnet:

Der XXI. der Pagat der Scüs, ein König, eine Dame, ein Caval, ein Valet, drei leere Blätter gelten 2 Point. Jedes geltende Blatt muß mit 2 leeren Blättern belegt werden: von 3 geltenden Blättern wird zwei, und von 2 geltenden, nebst einen leeren Blatt, eins abgerechnet.

Das Bezahlen.

Bei der ersten Art wird das a Due bezahlt mit 20 Marken, und jeder über die 39 gewonnene Point, zweifach von Jedem; das Uno kostet Jedem 30 Marken, und jeder gewonnene Point wird noch dreifach bezahlt.

Das Solo verursacht eine Zahlung von 60 Marken, und jeder Point wird sechsfach gerechnet.

Bei der zweiten Art wird ad Uno das eben so bezahlt, wie bei der ersten. Das Solo kostet aber 50 Marken, und jeder Point 5.

Der Tout beim a Due nach der ersten Art, kostet 200 Marken, beim ad Uno 300, beim Solo 600; der Tout beim ad Uno nach neuern Regeln 300, und beim Solo 500 Marken.

Manche lassen sich noch überdieß die Points bezahlen, die nach dem Spielgrade berechnet werden.

VII.

Das Piquetspiel.

Allgemeiner Unterricht.

Dieses Spiel wird unter zwei Personen und zwar mit einer französischen Karte, aus welcher die Zwei, Drei, Vier, Fünf und Sechs genommen sind, also mit 32 Blättern gespielt. Es können auch drei Personen mit einander Piquet spielen; die eine ist dann der König, d. h. ein müßiger Zuschauer, wenn er den beiden andern die Karten zugetheilt hat.

Ehe das Spiel angefangen wird, muß beschlossen werden, um wie viel, und bis auf welche Zahl die Partie gespielt werden soll, welche letztere insgemein Hundert und Eins, oder auch nur Hundert ist. Manche rechnen auch bloß 4 Spiele auf eine Partie, da man jede Zehn für ein Point rechnet; was über 10 ist, wird, wenn es 4 ist, für nichts, und wenn es 5 ist, für 10 Point gerechnet. Auch muß ausgemacht werden, ob man mit Honneurs d. h. mit Vierzehnern, Sequenzen über

über die Quarte, Sechziger, Neunziger, Karte blanche spielen will.

Auch muß erst bestimmt werden, wer zuerst die Karten mischen und ausgeben soll, weil derjenige, welcher anspielt, allemal in Vortheilen sitzet. Zu diesem Ende hebt ein jeder ab; demjenigen der die niedrigste Karte abhebt, kommt das Mischen und Geben zu. Eben dieses kann auch durch das Auszihhen eines Blattes der versteckten Karte bestimmt werden.

Die Ordnung der Karten ist die gewöhnliche, ausgenommen, daß das Aß den König sticht; der König sticht die Dame, die Dame den Valet, und der Valet die Zehne, und so weiter, nachdem die Blätter geringer sind, bis an die Sieben, welche das geringste Blatt ist.

Sind die Karten gemischt, so legt man sie dem Mitspieler zum Abheben hin, und theilt sie zu 3 oder 2 Blättern aus, bis ein jeder zwölf hat. Die übrigen 8 Karten werden in 2 kreuzweise über einander gelegten Häufchen, im obern 5, und im untern 3 Blätter, hingelegt. Wenn A gibt, so hat B Vorhand und Ausspiel. B kauft die 5 oben liegenden gegen eben so viel weggeworfene, und A die 3 unteren. Beide können auch welche liegen lassen, jedoch darf B nicht unter 3, und A nicht unter 2 wegwerfen. Nimmt B z. B. nur 3 Blätter von den 5, so muß A die unmittelbar darauf folgenden 2 nehmen, auch steht es ihm frei, alle übrigen 5 zu kaufen.

Hat man sich von der Richtigkeit der erhalte-

nen Karten überzeugt, hiernächst die Farben zusammengesteckt, so muß man sehen, ob man Karte blanche, d. h. eine Karte ohne Bilder und Asse habe, und worin jede Karte gezählt wird. In diesem Falle werden, wenn der Andere gekauft hat, die Karten aufgelegt. Die Karte blanche zählt 10 Points.

Um gut wegzulegen, behält man diejenigen Farben, worin die meisten Blätter vorhanden sind, damit man einen guten Rummel, das heißt, eine Anzahl in einer Farbe erhalte. Daher muß man die Blätter, die in einer gewissen Reihe auf einander folgen, die Sequenzkarten, nicht ohne Noth zerreißen, imgleichen nicht die 3 Aß, 3 Könige, 3 Damen, 3 Valets, u. s. w.

Sind die Karten weggeworfen, und hat ein jeder, was ihm gehört, aus dem Talon genommen, so zählt der Erste laut aus, wie viel er von einer Farbe am meisten habe, welches der Rummel (la Roufle, les Points) genannt wird. Hat der Andere einen größeren Rummel, so spricht er: nicht gut. Ist die Zahl der Blätter gleich, so werden die Augen oder Points gezählt.

Sind die Augen auf beiden Seiten gleich, so gilt der Rummel nicht. Bei diesem Zählen gilt das Aß 11 Points; die drei Figuren (König, Dame, Valet) werden jede für 10 Points, und die übrigen 4 Karten nach ihrem eignen Werthe, nehmlich zu 10, 9, 8 und 7 gezählt. Wessen Rummel gut ist, der zählt so viele Points, als er Karten in demselben hat.

Ist dieses geschehen, so zählt der Erste, oder Anspieler, seine Sequenzkarten, als Tertien, Quar-

ten, Quinten, Sechsten ꝛc. nach der Vielheit der Karten, welche bei ihm von einerlei Farbe nach der Reihe folgen, indem er bei dem höchsten anfängt, und so die andern nach der Ordnung herzählt.

Die Sequenzkarten machen, wenn drei nach der Reihe folgen, eine Tertie, wenn vier nach der Reihe folgen, eine Quarte, und wenn es fünf sind, eine Quinte, u. s. w. Man setzt auch das Wort Major hinzu, wenn das Blatt, womit eine Terzie, Quarte, Quinte ꝛc. anfängt, das Aß ist. Hingegen benennt man eine Sequenz vom Könige u. s. w., wenn sie mit einem Könige anfängt.

Eine jede Tertie, gilt 3 Points, die Quarte 4, die Quinte 15, die Sechste 16, die Siebente (Septime) 17, die Achte (Octave) 18.

Wer die höchste Tertie, Quarte, oder andere Sequenzen hat, ob er gleich nur eine dergleichen hätte, macht alle andern geringern, welche der Mitspieler hat, so viel auch deren seyn mögen, ungültig, so wie hingegen die geringern Sequenzen desjenigen, dessen höchste Sequenz gültig gewesen ist, eben dadurch zugleich Gültigkeit erlangen; als z. E. der Eine hat eine Tertie major, Tertie von der Dame, vom Valet, oder noch geringere, und der Andere hat eine Tertie vom Könige, weil nun die Tertiemajor des Einen die Tertie vom Könige des Andern ungültig macht, so kann der, der eine Tertie major hat, seine andern geringern Tertien alle mitzählen. Weiter macht die Quarte die Tertie, die Quinte die Quarte, die Sechste die Quinte,

die Siebente die Sechste, die Achte die Siebente ungültig, so daß der, welcher eine Sechste hat, seine Tertie, Quarte und Quinte, die er daneben hat, mitzählen kann, obgleich der Andere, der keine Sechste hat, Tertie, Quarte und Quinte von höherm Werthe besitzt.

Nach den Sequenzen zählet man die 4 oder 3 Könige, Damen, Valets, Zehnen welche man hat, und diese stehen dem Range nach wie die Sequenzen, nämlich die Aß sind die höchsten, die Zehnen die niedrigsten. Die Neunen, Achten und Sieben werden niemals zu Tertien oder Quarten gezählt. Für jedes Gedritte werden 3 Points gezählt. Wenn man vier Asse, vier Könige, vier Damen, vier Valets, oder vier Zehnen hat, so gilt jede Sorte davon Vierzehn.

Bei diesen Quarten und Tertien straft auch, wie bei den Sequenzen, das Höchste das Niedrigere, und kann man, wenn das Höchste gegolten hat, alles Geringere auch angeben, wenn der Andere, dessen Höchstes nicht gegolten hat, gleich noch so viele Quarten und Tertien hätte. Z. E. ich habe 4 Aß und 3 Zehen, so zähle ich 17, und mein Gegner, der vier Damen, vier Valets und drei Könige hat, zählt nichts.

Wenn dieses alles vorbei ist, und ein jeder zusammengezählt hat, wie viel er von diesem und jenem hat, so fängt der Erste an, seine Karten auszuspielen, und zählt für jede Karte, die er ausspielt, und jedesmal daß er sticht, wenn der Andere ausgespielt hat, einen Point weiter Die Karten werden, so

lange es möglich ist, mit gleicher Farbe bedient, und die geringeren können auch nicht anders als durch höhere von eben derselben Farbe gestochen werden. Denn wenn Jemand eine Sieben oder andere Karte aus einer Farbe ausspielte, und der Andere hätte nicht ein Aß, einen König, eine Dame oder eine andre hohe Karte aus eben derselben Farbe, so kann er die besagte Sieben nicht stechen, oder dafür ein Auge rechnen. Es kommt dem nur zu zählen zu, der sticht oder anfängt auszuspielen; es läßt sich auch die ausgespielte Karte nicht wieder zurückziehen, wenn man nicht Farbe bedienen kann; Letzteres kann man noch thun und sogleich die unrechte Karte zurücknehmen, ohne daß man eines vorsetzlichen Fehlers beschuldigt werden könnte.

Spielt Einer einen König, Dame, Valet, oder Zehne aus, so zählt er im Ausspielen eins, wirft der Andre eine höhere Karte darauf von eben der Farbe, so sticht er, und zählt, wie der Erste, auch eins. Hernach kömmt diesem, (der gestochen hat) zu, von selbstbeliebiger Farbe auszuspielen, und er fährt mit dem Ausspielen und Zählen so lange fort, bis der Andere wieder stechen kann; und also werden beide gegen einander fortfahren, so lange sie Karten in Händen haben.

Derjenige, welcher den letzten Stich erhält, zählt statt einen, drei Points. Derjenige, der die meisten Stiche gemacht hat, welches die Lese heißt), zählt wegen dieses Vorzuges zehn Augen sich zum Besten; steht die Lese gleich, d. h. haben beide Spieler gleichviel Stiche gemacht, so zählt

keiner etwas dafür, doch ist an manchen Orten gebräuchlich in diesem Falle bei dem nächsten Spiele die Lese doppelt zu zählen. Wer in einem Spiele 1, 2, 3 oder 4 gezählt hat, markirt doch 5; wer gar nichts gezählt hat, markirt nichts.

Nächst diesem merkt man durch Pfennige oder Aufschreiben an, wie viel Augen (Points) jeder gemacht hat, und wenn das Spiel geendigt ist, so fährt man mit Spielen so lange fort, bis der eine die Zahl erreicht hat, welche im Anfange verabredet worden ist.

Wenn derjenige, welcher verloren hat, noch weiter fortspielen will, so hebt man aufs neue ab, um zu wissen, welches der Erste, oder der Anspielende seyn soll, falls man im Anfange nicht beschlossen hat, wie die Reihe fortgehen soll. Am gewöhnlichsten wird bei der Fortsetzung des Spiels dem die Vorhand zugestanden, der das letzte Spiel verloren hat.

Man rechnet gewöhnlich 4 Spiele zusammen, zieht die Summen von einander ab, und der Ueberrest wird mit 10 getheilt und zu Partien gerechnet, doch so, daß 5 und drüber auch eine Partie gelten; z. E. 44 sind vier, und 45 fünf Partien. Auch markirt man mit den 6, 5, 4, 3, 2, wovon einer die Trefles und Piques, der andere die Coeurs und Carreaus nimmt. Z. E. ich gewinne in vier Spielen 10, 24, 35, 46, so bekomme ich 1, 2, 4, 5. Nach beendetem Spiele werden die Schwarzen gegen die Rothen ausgewechselt, und die Fehlenden bezahlt.

Falls aber Beide ihr Spiel so weit gebracht haben, daß einem Jeden nicht mehr als vier oder fünf Points zu endigen fehlen, und der eine Karte blanche hat, so hat er gewonnen; der Rummel folgt diesemnach im Gewinne; hernach kommen die Sequenzkarten, sodann die 4 oder 3 Aß, Könige, Damen, Valets und Zehnen, und zuletzt die Points, die man im Ausspielen rechnet.

Derjenige, welcher wegen Karte blanche, Rummel, Sequenzen, 3 Aß, 3 Königen, 3 Damen, Valets und Zehnen, im Zusammenrechnen aller seiner Augen dreißig zählen kann, dergestalt, daß er weder ein einziges von seinen Blättern dazu auszuspielen genöthiget gewesen ist, noch sein Mitspieler etwas Gültiges gegen ihn hat aufbringen können, zählt anstatt der Dreißig, Neunzig, und wenn er über 30 hat, so sagt er 91, 92, 93, 94, und so fort an, und diese Honneur nennet man einen Neunziger, oder Repic.

Wenn hingegen der Anspieler mit seinem Rummel, Sequenzen rc. nicht ganz bis auf 30 Points zählen kann, und folglich durch das Anspielen hoher Karten bis an diese Zahl zu kommen suchen muß, ohne daß sein Mitspieler zum Ueberstechen kommen kann, so rechnet er anstatt der dreißig sechzig Augen, und das nennt man einen Sechziger oder Pic.

Hierbei ist zu merken, daß, wenn Einer, anstatt 60 zu sagen, 30 spräche, und damit fortführe, und zählte 31, 32, sich aber hernach noch erinnerte, und sagte: 30 machen 60 oder 62, so hindert ihn sol-

ches an seinem Spiele nicht, wenn es auch gleich erst am Ende desselben geschieht, wenn er nur nicht die Karten aufs Neue gemengt oder abheben lassen, oder etwa schon zu dem folgenden Spiele zu geben angefangen hat. Denn in den letztern Fällen ist der Sechziger verloren. Derjenige, welcher alle Stiche macht, rechnet, anstatt daß er, wie sonst gebräuchlich, zehn zählen sollte, vierzig, und das heißt Capot oder Matsch.

Endlich ist noch zu merken, daß, wenn beide Spieler gleiche Rummels, gleiche Sequenzen und Stiche hätten, keiner unter ihnen wegen dieser Gleichheit etwas zählen, oder einigen Vorzug haben kann, alsdann einzig und allein die Augen gerechnet werden, die ein jeder im Ausspielen und Stechen zusammen gebracht hat.

Gesetze des Piquetspiels, zur Entscheidung einiger Fälle, welche sich bei demselben ereignen können.

1. Wenn Einer mehr Karten giebt oder nimmt, als es sich gebührt, so steht es in der Willkühr desjenigen, welcher der Erste ist, von Neuem geben zu lassen, oder, so wie gegeben worden ist, fort zu spielen; wenn aber derjenige, welcher der Erste ist, dreizehn anstatt zwölf Blätter hätte, und er nicht von Neuem geben lassen, sondern spielen wollte, so muß er davon ein Blatt, das er zu viel bekommen hat, wegwerfen, damit der Letzte so viel Karten als der Erste habe.

2. Hätte hingegen der, welcher giebt, dreizehn

Karten genommen, so steht es nur dem Ersten frei, ob er fortspielen, oder von Neuem geben lassen will, weil der, welcher die Karten gegeben hat, Schuld an dem Vergeben ist. Es kann auch der Erste, wenn er fortspielen will, beim Kaufen die Zahl der Zwölf berichtigen, dergestalt, daß er ein Blatt mehr, als er nehmen wird, wegwirft. Dieses muß man aber dem Andern vorher sagen, ehe er die Blätter, die er kauft, besehen, oder seine ersten darunter gemischt hat. Denn hernach ist das Letzterwähnte durchaus nicht mehr zulässig, und man muß das Spiel, wie es sich befindet, fortspielen, jedoch bei Strafe, nichts zählen zu dürfen.

3. Wer zu wenige Karten hat, kann sein Spiel ohne Strafe machen; der Gegner zählt alsdann immer den letzten Stich, und kann nicht Matsch werden; dagegen aber der mit 11 Karten.

4. Wenn einer funfzehn oder sechzehn Blätter gäbe, oder wenn jemand eine Lese mehr, als sich gebührt, giebt oder nimmt, so muß man nothwendig die Karten von Neuem geben, und steht es in keines der beiden Spieler Wahl, fortzuspielen, um die Verwirrungen, die davon herrühren, zu verhüten.

5. Wer mehr Karten genommen als er weggelegt hat, kann seine Angaben nicht zählen; dagegen erhält der Gegner das Recht, alles zu zählen, was er hat.

6. Eine Ausnahme voriger Regel macht es jedoch, wenn man weniger Blätter, als man nimmt, wegwirft, sich aber besinnt, daß man zu viel ge-

nommen habe; so kann man, so fern noch keins umgekehrt, oder zu den andern gelegt ist, die Blätter, welche man zu viel hat, wieder hinlegen. Hat man aber eins von diesen Blättern besehen, oder zu denen gelegt, die man vorher gehabt und behalten hat, so ist es ein Fehler, welcher diese Strafe mit sich bringt, daß man sein Spiel verliert.

7. Hat Einer auszuspielen angefangen und den Rummel, die Sequenzen, die 3 oder 4 Asse, Könige u. s. w. vorher zu zählen vergessen, so kann er sie, zur Strafe des Versehens, nachher nicht mehr anrechnen.

8. Der, welcher, ehe er sein erstes Blatt ausspielt, nicht zuvor aufweiset, wie viel sein Rummel in sich enthalte oder auch seine Sequenzen, darf nichts zählen; der Andre zählt dagegen alles als gültig, was er aufweisen kann, ob seine Angaben gleich niedriger und geringer wären, als des Anspielers seine, und er auch schon zugegeben hätte. Man spielt jedoch gewöhnlich so, daß das Aufweisen, wenn es nicht vom Ausspieler ausdrücklich verlangt wird, nicht nöthig ist, und durch die Unterlassung desselben keine Strafe verwirkt wird, aber die Farbe, worin der Rummel und die Sequenzen sind, muß auf Begehr genannt werden.

9. Hat man eine Vierzehn in der Hand, so braucht man nicht zu sagen, ob es Asse, Könige, u. s. w. sind. Hätte man aber zwei Vierzehner haben können, wenn man sich nicht verworfen hätte, so muß man die Vierzehn nennen, die man hat.

10. Wenn einer falsch ansagte, und z. E. drei oder vier Asse, Könige, Damen, Valets oder Zeh-

nen, die er nicht hat, und welche Karten nicht wie der Rummel und die Sequenzen aufgewiesen werden dürfen, unrecht zählte, und hierauf das erste Blatt ausspielte, sein Mitspieler aber im Anfange, in der Mitte, oder am Ende des Spiels diesen Fehler bemerkte, so darf der falsche Ansager nicht das geringste, was er haben kann, zählen, dahingegen der Andere nun alles rechnen kann, was er hat. Ist durch das falsche Angeben der Gegner verhindert worden, einen Sechsziger oder Neunziger zu zählen, so kann er auch diesen zählen, ob er gleich zu spielen angefangen hat, und es nur in der Mitte des Spiels gemerkt worden ist.

11. Eine Karte, die einmal ausgespielt ist, kann nicht wieder aufgenommen werden; es wäre denn, daß man von derselben Farbe, welche ausgespielt wird, noch Blätter hätte, und man, ohne solches bemerkt zu haben, von einer andern Farbe zugegeben hätte; in diesem letztern Falle, muß man das unrechte Blatt wieder nehmen, und das andere bedienende dafür zugeben, ohne deßwegen eine Strafe zu verwirken. Wer aber aus Versehen ein anderes Blatt, als von der Farbe, die gespielt ist, zugäbe, der kann es nicht wieder zurücknehmen.

12. Wenn einer ein Aß hat, und dafür aus Versehen einen König, oder dergleichen zählt, so fällt er, ob er zwar in Wahrheit ein Aß hat, auch sich nur versprochen, und eins für das andere angesagt hat, in die Strafe, welche auf das Spiel gesetzt ist, jedoch für diesesmal allein, wenn er

nämlich schon zu spielen angefangen hat; denn wenn er noch kein Blatt ausgespielt hätte, ist ihm ohne einige Strafe zugelassen, seine Worte zu ändern.

13. Wer seine Karte, in der Meinung, daß er verloren habe, wegwirft, und mit andern Blättern die auf dem Tische liegen, vermischt, der kann sie hernach, wenn er gleich bemerkte, daß er sich geirrt habe, weder wieder nehmen, noch Hoffnung haben, sein Spiel auszuspielen, sondern er hat es verloren; wenn die Karten aber noch nicht unter einander gemischt worden sind, auch solches von dem Gegner nicht geschehen ist, so steht ihm noch frei, ob er das Spiel weiter spielen will.

14. Ferner, wenn Einer, zu der Zeit, da er nicht mehr als zwei oder drei Blätter noch in der Hand behält, glaubt, daß sein Gegner sie mit höheren Blättern stechen könne, folglich alle zwei oder drei Blätter auf einmal wegwirft; alsdann hält man die für die Erstgespielten, welche befunden werden, daß sie am ersten den Tisch berühren, und am untersten liegen, so daß, wenn der Andere eines oder zwei von denjenigen, die der Erste vermeint im Kaufen weggeworfen zu haben, annoch hätte, er besagte Blätter stechen oder gehen lassen kann, sie mögen höher oder niedriger seyn, als die, welche auf dem Tische liegen.

15. Es findet auch nicht statt, zweimal wegzulegen oder zu kaufen; als z. E. der Erste legt drei Blätter weg, und nimmt deßwegen andere drei, indem er aber auf das vierte kommt, und es im Umkehren

erkennt, und sieht, daß es ihm nützlich wäre, so ist es nicht zuzulassen, noch eines wegzuwerfen, damit er selbiges auch bekommen möchte. Also auch wenn der Letztere eines oder zwei weniger als noch übrig sind, wegwirft, und indem er die Kaufkarte aufhebet, sieht, daß noch eine wäre, die ihm dienen könnte, darf er so wenig als der Andere, eine mehr wegwerfen, um selbige zu nehmen.

16. So ist auch keinem zuzulassen, ehe er weggelegt, die Blätter, die er nehmen soll, zu besehen. Deßwegen soll der Erste dem Andern die Zahl, die er nimmt, und die er gewiß liegen läßt, ansagen, damit der Letztere nicht sagen kann: Ich weiß nicht, wieviel Karten übrig sind; welches er nicht thun kann, wenn der Erste ihm sagt, wie viel er liegen läßt.

17. Wenn Einer aus Unvorsichtigkeit zweimal nach einander die Karte giebt, aber sich, ehe er seine Karten besehen hat, wieder besinnt, daß er sich geirrt habe, und daß nicht an ihm die Reihe zu geben sey, so muß der Andre geben, obgleich dieser die seinigen besehen hätte.

18. Wenn derjenige, welcher der Erste ist, den Rummel, Sequenz, Quarten und drei Asse, Könige oder dergleichen Dinge ansagt, und der Andere darauf antwortet, daß sie gut sind; hernach aber, wenn er sein Spiel recht besieht, sofern er nur kein Blatt ausgespielt hat, (weil es nachmals durchaus nicht mehr gültig ist) findet, daß er mehr Rummel, höhere Sequenzen oder Asse, Könige oder dergleichen, die mehr gelten als diejenigen,

die der Andere zählt, in Händen habe; so kann er noch zurücktreten, und rechnen, was er hat.

19. Wenn auch der Letzte, nachdem er den Ersten den Rummel, die Sequenzen, Asse, Könige, oder dergleichen zählen lassen, ehe er noch zugiebt, befindet, daß er eben so viel oder mehr dergleichen gültige Karten habe: so kann er ebenfalls wieder zurücktreten, obgleich der Erste ausgespielt hat, welcher sodann schuldig ist, dasjenige, was er dem Andern zum Schaden gezählt hat, wieder nachzulassen, weil das Wort in einem solchen Falle durchaus nicht bindet.

20. Wenn einer vier Asse, vier Könige, Damen, Valets und Zehnen hätte haben können, wenn er nicht eines davon verworfen hätte, so ist er, nachdem er nur drei derselben Gattung gezählt, und ihm geantwortet worden, daß sie gut sind, schuldig, wenn es der Andere von ihm begehrt, zu melden, welches unter gedachten Blättern ihm mangelt; auch muß er die andern drei, wofern sie der Andere sehen will, aufweisen; und steht ihm nicht frei, solches abzuschlagen.

21. Wenn im Geben sich ein umgekehrtes Blatt findet, so wird von Neuem gegeben.

VIII.

Das Tresett- oder Trisettspiel.

Dieses Spiel ist in Italien zuerst erfunden worden, und hat seinen Namen von Tre Sette, (drei Sieben) weil mit diesen, wenn man sie in der Hand hat, sofort eine Partie gewonnen wird. Man spielt es mit der ordentlichen l'Hombrekarte von 40 Blättern, und insgemein unter vier Personen, unter welchen alle Karten vertheilt werden, daß also ein jeder 10 Blätter bekommt. Unter diesen vier Spielern sind zwei Compagnien, indem jede von den Zweien, welche einander gegen über sitzen, zusammen spielen, von welchen beiden, der Eine das Markirbrettchen, oder den sogenannten Kamm, die gewonnenen Partien aufzuzeichnen, der Andere aber dreimal sieben Marken, nämlich 21, vor sich nimmt. Jetzt spielt man gemeinlich mit Zurufen; die Vorhand ruft was sie will, und giebt was sie zuruft mit an, den Neapolitaine rc. und weiset den Andern die gerufene Farbe, so viel sie davon hat. In beiden Farben der Karten folgen die Blätter also auf einander:

Drei, Zwei, Aß, König, Dame, Valet, Sieben, Sechs, Fünf, Vier.

Diejenige Farbe, welche ausgespielt wird, muß so lange bekannt werden, bis wieder eine andre kommt. Trumpffarbe wird nicht gewählt.

Die Gewohnheit erfodert, daß man rechter Hand zweimal 5 Blätter giebt. Wenn dieses beobachtet ist, so sagt ein jeder an, was er in seiner Karte drei- oder vierfach erblickt; und es werden die 3 Dreien mit drei Marken, die vier Dreien aber mit vier Marken angelegt. Dieses geschieht, wenn man die Marken von einer Seite zur andern zählt. Für alles andere Dreifache wird eins, für alles Vierfache aber 2 markirt. Wer die Vorhand oder das Ausspielen nicht hat, darf seine 3 Dreien, Zweien und Asse erst nachher, wenn zu dem zweiten Stiche ausgespielt ist, ansagen.

Der, welcher drei Sieben ansagt, gewinnt eine Partie, welche er und sein Mitspieler an dem Markirbrettchen anbrechen, und zugleich eine Marke anlegen. Erscheinen alle vier Sieben, so gelten sie zwar nur eine Partie, aber doch zwei Marken. Drei Sieben läßt man bloß drei Marken gelten; auch gelten dann drei Zwei, und drei Aß gleichfalls 3.

Finden sich in einer Hand die Drei, Zwei und das Aß von einer Farbe, so werden sie bei dem andern Stiche des Spielers angesagt, und 3 Marken angelegt; dieses wird eine Neapolitaine genannt. Ist sie vierfach, d. h. wenn der König dabei ist, so werden vier Marken angelegt; und

so

so viel folgende Blätter dabei sind, so vielmal wird eins mehr angelegt.

Beim Ausspielen ist wohl zu bemerken, daß man, wenn man eins oder zwei der höchsten Blätter hat, und mit einigen daneben in gleicher Farbe ein gutes Spiel zu machen gedenkt, nicht hoch anspielt, sondern ein niedriges Blatt nimmt; hierauf muß der Spieler wohl Acht haben, und mit seinem höchsten Blatte stechen, und dieselbe Farbe wiederum nachbringen. Dieses nennt man Invitiren. Hat aber der Ausspieler Drei Zwei, und noch einige Blätter in gleicher Farbe in den Händen, so daß er die Karte ungefähr überrechnen kann, so fordert er gleich damit: hat nun der Gehülfe das Aß in der Hand, so wirft er es gleich aufs erstemal zu. Hat der Ausspieler die Drei und das Aß nebst noch einigen Blättern in gleicher Farbe, so versucht er mit der Drei, ob die Zwei etwa unbesetzt ist, und folglich sein Aß frei wird, wie denn auch der Mitspieler oder Gehülfe, wenn er die Zwei hat, solche in diesem Falle zugeben muß. Wenn er keine Farbe mehr zugeben kann, so wirft er die Blätter weg, welche ihm zu nichts dienen. Da muß denn der Andere wieder Achtung geben, und daraus schließen, daß er in diesen Farben nichts bei seinem Gehülfen suchen, und also nicht darin invitiren solle. Gleichergestalt muß beobachtet werden, welche Farbe der Mitspieler zuerst wegwirft, als welche er sodann gewiß nicht angespielt haben will. Wer Figuren oder Bilder im Falle der Renonce zugiebt, scheint

sich vom Spiele gleichsam los zu sagen. Hat er nemlich keine Blätter mehr, womit er fordern oder invitiren kann, so spielt er ein Bild aus. Dieses ist ein Kennzeichen, daß nunmehr der Andere das Spiel nach seiner Karte reguliren muß.

Ist das Spiel zu Ende, so zählt jede Compagnie die Points in ihrer Karte; dieses geschieht auf folgende Art: Drei, Zwei, König, Dame und Bube, heißen Figuren, und machen je drei zusammen einen Point aus. Jedes Aß macht für sich einen Point; und da der letzte Stich ebenfalls für einen Point gerechnet wird, so sind in der ganzen Karte zehn Points, denn die zwei Figuren welche übrig bleiben, werden für nichts gerechnet. So viel nun jede Compagnie Points zählen kann, so viel Marken werden angelegt. Welche Spieler ihre 21 Marken eher, als die andern anlegen können, gewinnen eine Partie; und kann die gegenseitige Partei nicht über die Hälfte, nämlich über Zehn anlegen, so ist die Partie doppelt gewonnen, und werden Zwei angelegt.

Wer bei dem Ansagen zu hitzig ist, und mit dem höchsten Gedritten, als Drei und Zwei, zu geschwinde herausspielt, wird als strafbar angesehen, weil er dem Mitspieler das Spiel zu zeitig verräth, und wenn er dieses mit den Neapolitainen thut, so schadet er sich selbst, weil sich die Andern gewiß hüten werden, die Farbe, in der sie angesagt sind, zu spielen. Doch ist dieses erlaubt, wenn man das Anspielen oder die Vorhand hat, und also mit selbiger zugleich fordern kann. Wo

nicht, so geschieht es beim zweiten Stiche; versäumt man diese Zeit, so ist die Ansage vorbei, und gilt nichts.

Bleiben bei beiden Gesellschaften so wenige Marken übrig, daß sie sich beide mit den Points hinaussagen können, so gewinnen diejenigen die Partie, welche die ersten Points gemacht haben. Wenn sich nun beide durch ein Gedrittes, oder durch Neapolitainen aussagen können, so geht es nach der Vorhand, und darf keiner eher etwas anfangen, als ihn, der Ordnung nach, die Reihe trifft.

Fügt es das Glück, daß zwei mit einander Spielende alle Karten allein stechen, und die Andern gar keine Stiche machen können, so werden dadurch 4 Marken gewonnen. Die Erfinder des Spiels haben dieses mit dem Namen Calade belegt.

Macht Einer allein alle Stiche, so schafft er sich und seinem Mitspieler einen Gewinn von 8 Marken: dieses wird ein Caladon genannt.

Es trifft auch bisweilen zu, daß die eine Partei der andern alle Stiche, bis auf einen, entwendet, in welchem aber nur eine, oder höchstens zwei Figuren sind. Jene können also keinen Point aus ihrer Karte aufweisen, deßwegen markiren die Gewinner drei Marken. Ein solches Spiel führt den Namen Stramasette.

Glückt dieses, wie bei einem Caladon, einem allein, so ist ein Stramason gemächt, und es sind damit sechs Marken gewonnen. Mit der Con-

tinuation spielen, heißt, wenn die Gewinner diejenigen Points, welche sie beim Ende einer Partie noch überzählen, zu ihrem Besten auf die folgende Partie mit Marken anlegen dürfen, welches aber nicht Statt finden kann, wenn man mit Zurufen spielt.

Hebt endlich die Gesellschaft das Spiel auf, oder verändern die Spieler, nach einer festgesetzten Anzahl von Spielen, ihre Plätze, so zählt jede Compagnie ihre Partien, und so viel Partien Eine vor der Andern voraus hat, sind gewonnen, und die Gewinner bekommen für jede Partie so viel, als man beim Anfange ausgemacht hat. Da nun die Partien, welche durch drei Sieben glücken, mit weniger Mühe, aber mehr Glück als das andere gewonnen werden, so hat man dieses Spiel mit Recht Tre-Sette betitelt.

IX.

Das Commercespiel.

A. Erste Art.

1. Man bedient sich bei diesem Spiele einer französischen Karte von 52 Blättern. Es sind wenigstens 3 Spieler zu demselben erforderlich, und es können bis zu 10 und 12 und mehrere Personen daran Theil nehmen.

2. Das Loos entscheidet, wer zuerst giebt. Man wirft z. B. vor jeden Spieler eine offene Karte hin, bis ein Aß fällt; wer das erste erhält, ist Geber. Sind die Karten gemischt, so wird links abgehoben, und rechts gegeben, und zwar jedem Spieler 3 Karten, entweder auf einmal, oder eine nach der andern.

3. Jeder Spieler bekommt eine Anzahl Marken, denen man einen beliebigen Werth giebt. Beim Anfange des Spiels setzt jeder eine Marke in den Pot.

4. Man kann in diesem Spiele auf eine dreifache Art gewinnen: durch das Zählen der Points, durch einen Sequens, oder durch ein Kunststück (Pocher, tricon).

a) Um Points zu zählen, muß man 2 oder 3 Karten von einer Farbe haben. Es gilt nämlich das Aß 11, jedes Bild 10 Points, und die übrigen Karten zählen nach ihren Augen. Die mehresten Points gehen den wenigern vor; eine einzelne Karte, oder 2 oder 3 Karten von verschiedener Farbe, zählen nicht.

b) Einen Sequens nennt man dasjenige, was im Piquet eine Tertie ist, nämlich Aß, König, Dame; König, Dame, Bube; Dame, Bube, Zehn u. s. w. Der höhere Sequens geht dem niedrigern vor.

c) Das Kunststück besteht in 3 Assen, 3 Königen, 3 Damen, u. s. w.; das höhere hat den Vorzug vor dem geringern Kunststück.

5. Der Pot wird immer durch eins von diesen Spielen gewonnen; das Kunststück hat den Vorzug vor dem Sequens, und dieser vor den Points.

6. Derjenige, welcher mischt, heißt der Banquier, und der Talon die Bank; der Banquier hat mehrere Vorrechte, aber auch Nachtheile, wie man weiter unten sehen wird.

7. Bei diesem Spiele wird keine Karte umgeworfen, weil kein Trumpf Statt findet.

8. Wenn die Karten gegeben sind, legt der Banquier den Talon vor sich hin, und sagt: Wer will anfangen? Der in der Vorhand sagt hierauf, nach Beschaffenheit der in Händen habenden Karten: „ich kaufe," oder „ich tausche."

a) Kaufen heißt, von dem Banquier eine

Karte verlangen, welche dieser aus dem Talon nimmt, und wofür der Käufer ihm eine andere aus seinem Spiele giebt, die unter den Talon gelegt wird. Dafür bekommt der Banquier eine Marke.

b) Tauschen heißt, eine Karte mit seinem rechten Nachbar wechseln, wofür man nichts bezahlt.

So kauft und tauscht Einer nach dem Andern der Reihe nach, bis er gefunden hat, was er sucht.

9. Ein jeder sucht dasjenige, was seine Karte vervollständigen kann, um entweder Points oder einen Sequens oder ein Kunststück zu erhalten. Wer z. B. ein Aß und ein Bild von einer Farbe hat, versucht noch ein Bild oder eine Zehn von derselben Farbe zu kaufen oder zu tauschen, um 31 zu zählen, oder eine Neun um 30, oder eine Acht um 29 u. s. w. zählen zu können. Hat jemand zwei auf einander folgende oder zwei gleiche Karten, so versucht er dazu die Dritte zu erhalten.

10. Derjenige, welcher zuerst zählen kann, er mag schon gekauft haben oder nicht, oder der einen Sequens oder ein Kunststück hat, zeigt sein Spiel auf, und ist nicht verpflichtet zu warten, bis die Tour von Neuem anfängt, sondern diejenigen, welche nach ihm an der Reihe sind, dürfen nicht mehr kaufen, und müssen mit den Werthe der Karten zufrieden seyn, die sie in der Hand haben. Eben dasselbe findet Statt, wenn der in der Vorhand gleich beim Anfange ein Spiel aufzeigt. Niemand kann nachher kaufen oder tauschen. Haben nun alle Spieler ih=

re Karten aufgelegt, so wird sich ergeben, wer den Pot gewinnt.

11. Die Vorrechte und Vortheile des Banquiers sind folgende:

a) Der Banquier zieht von denjenigen, welche kaufen, eine Marke für jede Karte, die er aus der Bank, d. h. dem Talon, giebt.

b) Der Banquier selbst aber zahlt dafür nichts, wenn er aus der Bank kauft.

c) Wenn es sich ereignete, daß die Anzahl der Points gleich wäre, und Niemand einen Sequens oder ein Kunststück hätte, so gewinnt der Banquier vorzugsweise.

d) Wenn der Banquier gewinnt, so bekommt er, obgleich er für das Kaufen aus dem Talon nichts bezahlt, von jedem Spieler, welcher gekauft hat, außer dem Pot, noch eine Marke.

e) Der Banquier kann so gut als jeder andere Spieler tauschen, doch muß er dagegen seinem linken Nachbar unentgeldlich eine Karte aus seinem Spiele geben.

12. Dagegen sind die Nachtheile des Banquiers folgende:

a) Wenn der Banquier den Pot nicht gewinnt, so muß er, was er auch für ein Spiel in der Hand hat, dem, der ihn gewinnt, 1 Marke bezahlen.

b) Der Banquier, welcher zählen kann, oder einen Sequens oder ein Kunststück hat, und dennoch nicht gewinnt, weil ein Anderer alles dieß höher hat, muß jedem Spieler eine Marke geben.

Hieraus sieht man, daß, obgleich der Banquier

Vortheile hat, es sich doch oft ereignet, daß er, indem er wenig oder nichts durch das Kaufen der Spieler aus dem Talon eingenommen hat, oft mehr Marken bezahlen muß, als er bekommen hat.

13. Wenn die Karte falsch, oder schlecht gegeben, oder eine Karte umgekehrt ist, so wird von Neuem gegeben.

B. Zweite Art.

Die zweite Art des Commercespiels hat mit der vorigen viele Aehnlichkeit, ist aber darin von jener unterschieden, daß in derselben kein Banquier ist, und daß ein jeder Spieler seine Karten gegen Tischkarten wechseln kann. Im französischen führt es den Namen: Ma commere, accommodez-moi. Es ist in Deutschland gewöhnlicher als das erste, und hat den Vorzug, daß es leicht zu lernen ist, und mithin in einer Gesellschaft eine angenehme Abwechselung gewährt.

1. Man bedient sich dabei ebenfalls einer französischen Karte.

2. Es können daran 10 und mehrere Personen Theil nehmen. Auch kann unter 2 Personen gespielt werden. Ist die Anzahl unter 9 Personen, so kann man die 2, 3, 4, 5, 6 aus dem Spiele nehmen, es bleiben alsdann nur 32 Blätter übrig.

3. Der Geber wird durch das Loos, wie oben No. 2., bestimmt.

4. Man läßt rechts abheben und giebt links herum.

5. Jeder Spieler erhält drei Karten; eben so

viel erhält der Tisch, die offen aufgelegt werden. Die Karten werden einzeln ausgegeben, und jedesmal, wenn der Gebende sich seine Karte gegeben hat, erhält der Tisch die seinige.

6. Jeder Mitspieler setzt einen bestimmten Satz in den Pot.

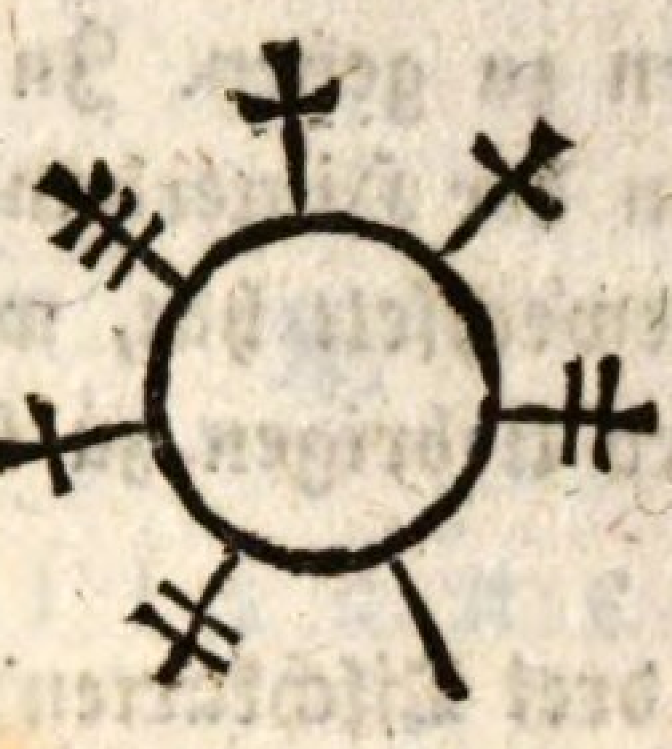
7. Die Points, Sequenzen und Kunststücke finden hier eben so Statt, wie bei der ersten Art unter 4. a, b, c.

8. Dadurch unterscheidet sich aber diese Art von der ersten, daß keine Karten gekauft, sondern bloß getauscht oder gewechselt werden, und zwar nicht unmittelbar mit den Spielern, sondern gegen die Tisch- oder Wahlkarten. Wenn nämlich das Spiel angefangen wird, so werden die drei Tischkarten von dem Geber der Vorhand, nämlich seinem linken Nachbar, offen vorgelegt. Dieser nimmt zuerst von den drei Tischkarten eine oder zwei oder auch alle drei, und legt dagegen eben so viel wieder hin; alsdann tauscht der folgende u. s. w., ein jeder nach der Reihe.

9. Wer die Karten erhalten, die er gewünscht hat, und mit denen er durchzukommen hofft, hört auf zu tauschen, und giebt dies durch das: Ich passe, zu erkennen.

10. Wenn nach und nach alle gepaßt haben, so legt ein jeder sein Spiel auf; wer am wenigsten hat, hat für dießmal verloren, und erhält einen Querstrich über den graden nach ihm von der Mitte des Tisches gehenden Strich; man macht nämlich in der Mitte des Tisches mit Kreide einen Kreis,

und zieht aus diesem nach dem Sitze eines jeden Spielers einen Strich, z. B. wenn 7 Spieler sind:



Wer zum zweitenmale die wenigsten hat, bekommt den zweiten Querstrich, und wer zum drittenmal das wenigste hat, hat sein Recht an den Pot verloren, spielt in dieser Tour nicht weiter mit, und ist, wie man sich ausdrückt, t o d t.

11. So oft Alle gepaßt haben, und Einer einen Strich bekommen hat, wird jedesmal, von neuem gemischt, abgehoben und gegeben;

12. Gewonnen wird der Pot von demjenigen, welcher entweder gar keinen oder nur einen Strich erhalten hat, oder mit zwei Strichen das letzte Spiel gewinnt.

13. Wer zuerst todt ist, kann sich wieder einkaufen, d. h. er kann gegen einen neuen Einsatz wieder mitspielen. Ein zweiter darf sich nicht einkaufen, weil sonst das Spiel zu sehr verlängert werden würde. Das Einkaufen ist übrigens freiwillig.

14. Drei Striche sind das meiste, was man für eine Tour annimmt; man spielt auch mit zwei Strichen, und mit einem Striche.

15. Wenn zwei Spieler gleiche Karten haben, so verliert der in der Hinterhand.

16. Den beiden Letzten, welche die Tour ausspielen, steht es frei, einmal aufzumischen, d. h. sich von neuem Karten zu geben. In diesem Falle muß von Beiden der in der Hinterhand passen, wenn er dreimal Karten gewechselt hat, weil sonst das Spiel zum Verdrusse der Uebrigen zu lange aufgehalten werden könnte.

17. Wer die drei Tischkarten auf einmal nimmt, muß passen und kann nicht weiter mitspielen; will dies der Geber thun, so muß es geschehen, ehe er seiner eigenen Karten gesehen haben. Diese Bedingung hat darin ihren Grund, weil er als Geber in der Hinterhand ist, und sobald er seine Karten besehen hat, nicht eher tauschen kann, als bis die Reihe an ihm kommt.

18. Ist die Karte vergeben worden, oder findet sich eine umgekehrte Karte im Talon, so wird von Neuem gegeben.

19. Keiner von den Spielern darf den Talon durchblättern, weil er dadurch leicht erfahren könnte, worauf er zu halten und nicht zu halten habe.

Ein gutes Gedächtniß ist von großem Nutzen bei diesem Spiele. Wer genau behalten kann, was für Karten ein jeder Spieler vom Tische aufgenommen hat, wird am Ende mit ziemlicher Zuverlässigkeit wissen und errathen, was ein Jeder für Karten hat und sich darnach richten können; er wird, z. B. so lange eine oder zwei Karten an sich behalten, bis ihm die dazu gehörigen zugespielt werden, und er sein Spiel auf die beabsichtigte Art vervollständigen kann.

X.

Alliance.

Ein neu erfundenes Spiel.

Regeln und Gesetze des Spiels.

1. Dieses Spiel wird mit einer vollständigen französischen Karte, unter vier Personen gespielt; doch können auch fünf bis sechs daran Theil nehmen.

2. Bei vier Personen erhält jeder 12 Blätter, und 4 werden, eins offen, die übrigen drei verdeckt, auf den Tisch gelegt.

3. Das offen liegende Blatt zeigt die Farbe an, in welcher gespielt werden kann.

4. Das Kartengeben wechselt nach der Reihe rechts herum.

5. Der Zweck des Spieles ist: die meisten Stiche, und in denselben so viel Figuren, als möglich, von der Farbe, worin gespielt wird, zu bekommen. Diese Figuren sind: der König, die Dame, der Valet, und die Fahne, welche in einer rothen Farbe die Neun, in einer schwarzen aber die Drei ist. Letztere Figur gilt jedoch während des Spieles bloß als Neun, oder als Drei.

6. Die Fahne wird mit 4, der Valet mit 3, die Dame mit 2, und der König mit 1 Marke bezahlt.

7. Sieben Stiche machen das Spiel gewonnen, wenn sich auch noch so wenig Figuren darin befinden sollten. Oft wird es aber der Fall seyn, daß der Spieler mit seiner Alliance, und die Gegenpartei, eine gleiche Anzahl Stiche haben; dann entscheiden die Figuren. Die gewinnende Partei ist nämlich in gedachtem Falle diejenige, in deren eingenommenen Stichen sich die Fahne befindet. Wäre aber diese ein auf den Tisch gelegtes Blatt, so entscheidet der höhere Werth der eingenommenen Figuren; ist dieser auf beiden Seiten gleich, so hat der Anfragende mit seiner Alliance das Spiel verloren.

8. Wer die Vorhand hat, und glaubt ein Spiel unternehmen zu können, ohne Solo spielen zu wollen, fragt zuerst um Erlaubniß. Wird diese gegeben, so sagt der Spieler seine Farbe, und nennt den König, mit dem er Alliance machen will, worauf das Spiel anhebt.

9. Die Alliance spielt man nur dann an, wenn man sich für sicher hält, daß sie nicht werde gestochen werden, und wenn man die Kräfte seines Freundes gern erfahren will. Am sichersten ist es, zuerst die Trümpfe heraus zu fordern, um, wo möglich die Figuren, die man nicht selbst hat, in seine Gewalt zu bekommen, oder diejenigen, welche man in seiner Karte hat, frei zu machen.

10. Wer die Fahne hat, muß vorzüglich darauf denken, sie seinem Freunde zuzuwerfen, oder

damit zu stechen, wenn er nicht fürchten darf, überstochen zu werden, weil nicht die Figuren, die man in der Hand hält, sondern nur die, welche man in seine Stiche bringt, sie mögen vorher gehört haben, wem sie wollen, gerechnet und bezahlt werden.

11. Spielt der Erste nicht, so kommt es an den Zweiten u. s. f. Will ein Anderer, als der, welcher gefragt hat, in Couleur spielen, so muß ihm das Spiel überlassen werden, wenn der, welcher die Vorhand hat, nicht selbst in Couleur spielen, oder an dessen Statt Levée machen, oder Solo spielen will.

12. Auch kann derjenige, welcher erst gepaßt hat, dennoch hernach in Couleur fragen, Levée sagen, oder Solo spielen; nur muß er denjenigen, welcher spielen will, wirklich überbieten.

13. Wer Levée ansagt, muß, wenn es ihm erlaubt wird, zu spielen, Eins von den drei verdeckt hingelegten Blättern umwenden, und in der dadurch bezeichneten Couleur spielen; doch steht ihm dabei frei, die auf dem Tische liegenden Blätter ganz oder zum Theil in seine Karte zu nehmen, und andre dafür abzulegen. Hierauf wird ebenfalls ein König zur Alliance gerufen, und das Spiel geht wie vorhin.

14. Der zur Alliance gerufene König braucht nicht schlechterdings einzustechen, wenn er von einem Andern, als dem Spieler selbst, angespielt wird; dagegen fällt aber diesem der Nachtheil zur Last, der für ihn daraus entstehen kann, wenn der gerufene König mit aufliegen sollte; in diesem Falle

ist derjenige Alliirter, welcher das nächste Blatt hat. Spielt der Spieler selbst gleich beim ersten Ausspielen die Alliance an, so muß der gerufene König einstechen; außerdem aber nicht.

15. Die übrigen beiden spielenden Personen sind allezeit natürliche Alliirte, und zählen ihre Stiche ebenfalls zusammen.

16. Die verlierende Partei erhält ihre Honneurs nicht bezahlt.

17. Wer Solo spielen will, und sich also die ihm zum Gewinnen nöthigen Stiche allein zu machen getraut, steht alsdann mit den drei übrigen Spielern in demselben Verhältnisse, als vorhin zwei und zwei Alliirte gegen einander. Die Mehrheit der Stiche und, bei gleicher Anzahl derselben, die Fahne, oder wenn diese aufliegt, der höhere Werth der Honneurs, entscheiden auch hier.

18. Sagt jemand Solo an, und nennt seine Farbe, es glaubt aber ein Anderer in derselben Farbe vielleicht, durch gute Nebenkarten unterstützt, ganz das Gegenspiel machen zu können, so sagt dieser: Resistance! — Nun spielen diese Beiden gegen einander, und von den übrigen zwei Personen, welche neutral sind, spielt jede für ihr eigenes Interesse. Zwischen den beiden Spielern entscheiden die meisten Stiche, und bei gleicher Anzahl derselben, bloß die Fahne. Wären die Spieler an Stichen einander gleich, und einer der Neutralen hätte in seinen Stichen die Fahne, so würde dieser, im Fall er auch nur einen Stich haben sollte, so angesehen werden, als ob er das Spiel gewonnen

nen hätte: jeder der beiden Spieler bezahlt ihm 4 Marken, und, wenn er außerdem noch Figuren haben sollte, diese nach ihrem Werthe. Der andre Neutrale giebt und bekommt in diesem Falle nichts, er hätte denn eine Figur erobert, welche er hier von dem bezahlt erhält, der sie ausgespielt oder zugeworfen hat.

19. Sollte sich die Fahne mit unter den liegenden Blättern befinden, und sowohl der Solospielende, als der, welcher ihm resistirt, hätten eine gleiche Anzahl Stiche, so haben sie beide verloren, und jeder bezahlt an einen der Neutralen 4 Marken.

20. Im Fall Niemand ein Spiel unternehmen wollte, wird jedesmal von dem, welcher die Vorhand hat, Levée gemacht, dieß aber nur wie bloße Alliance bezahlt.

21. Alliance, ohne Levée, gilt 2 Marken, Solo 4, und Levée, sobald man nicht dazu verbunden ist, gilt dem Solo gleich. Die Honneurs werden nach dem schon angegebenen Verhältnisse besonders bezahlt. Beim Solo bezahlt der Resistant den Preis dafür doppelt, die Honneurs aber wie die Neutralen. Gewinnt der Resistant, so muß ihm sein Gegner das Solo auch doppelt bezahlen. Wer Solo ohne Resistance gewinnt, bekommt von jedem der drei übrigen Spieler, ohne die Honneurs, 4 Marken, und bezahlt auch an jeden so viel, im Fall er es verliert. Die ersten Stiche in einer Folge bis zum Gewinn, werden mit 2 Marken bezahlt; wer alle Stiche macht, bekommt dafür 6,

welcher Preis aber keine Erhöhung leidet, wenn man es vorher ansagen wollte. In Couleur gilt alles doppelt.

22. Das Aß, wenn es nicht a tout ist, gilt bloß als Eins, kommt in Roth nach dem Buben, und ist in Schwarz das niedrigste Blatt; in der Farbe aber, welche a tout ist, sticht das Aß den König. Die übrigen Figuren und Blätter gelten nach ihrem bekannten Range.

23. Wird dieses Spiel von fünf Personen gespielt, so bekommt jede 10 Blätter, und es werden nur zwei Blätter, eins offen, eins verdeckt, aufgelegt. Spielen sechs Personen, so erhält jede acht Blätter, und das Auflegen ist wie unter vier Personen. Im erstern Falle giebt es, nach gewählter Alliance, allezeit drei, im letztern vier natürliche Alliirte, und alles übrige ist im Verhältniß wie unter vier Personen.

Dasselbe Spiel kann auch mit deutschen Karten, doch hier nicht wohl anders, als unter vier Personen, gespielt werden. Das Daus vertritt hier die Stelle des Aß, der Ober die Stelle der Dame, der Unter die des Buben, und die Sieben ist in jeder Farbe die Fahne. Jeder bekommt acht Blätter, und da hier die Karte aufgeht, so müssen aus einer andern Karte vier Blätter aufgelegt werden, welche der Kartengeber von dem ihm zur rechten Hand sitzenden Spieler, dem das Abheben zukommt, herausziehen läßt. Bei Levée findet hier kein Kaufen Statt.

XI.

Das Pharaospiel

und

die verrathenen Pharaospieler.

1. Das Pharao.

Wenn eine Gesellschaft sich vereinigt, Pharao zu spielen, so ist zunächst erforderlich, daß Einer davon Banke macht, das heißt, er setzt eine bestimmte Summe Geldes, die von allen Pointeurs genommen werden kann. In der Regel pflegt er diese Summe zu benennen, und zeigt an, ob das Ganze mit einmal gehalten werden, oder wie stark der höchste Point seyn darf; geschieht dieses aber nicht, oder kommt einer später zu der Gesellschaft, als das Spiel begonnen hat, so ist es die Sache des Spielenden, sich davon zu unterrichten, weil der Banquier nicht verpflichtet ist, mehr zu bezahlen, als die Banke enthält, wenn auch die Sätze der Spielenden mehr, als diese betragen. Wenn dieß nun in der Ordnung ist, so bekommt der Banquier ein gewöhnliches Spiel Karten, aus

52 Blättern bestehend, die Pointeurs oder die gegen die Banke spielenden Personen aber Jeder 13 Karten, nämlich von 1 bis 10 und die 3 Bilder. Der Banquier mischt die Karten, läßt einen der Spielenden abheben, und wartet nun, bis ein Jeder seinen Satz gemacht hat, das heißt, die Pointeurs wählen aus den 13 Karten, eine oder mehrere, legen sie offen auf den Tisch, und besetzen sie mit einer beliebigen Summe. Nun zieht der Banquier, nachdem er zuvor die unterste Karte, welche weder gewinnt, noch verliert, gezeigt hat, von dem Spiel Karten, das er verdeckt in der Hand hält, von oben 2 Karten ab, und legt sie offen auf den Tisch hin. Von diesen 2 Karten gewinnt die erste der Banquier, die 2te die Pointeurs. Für die von den Pointeurs gewonnene Karte, kann man sich entweder den Satz gleich auszahlen lassen, oder man sucht denselben doppelt oder dreifach zu gewinnen. Zieht man den Gewinn nicht ein, so geschieht das Fortspielen dadurch, daß man entweder ein Lappé oder ein Paroli biegt; dieses wird durch ein nach innen gekniffenes Ohr, jenes dadurch bezeichnet, daß die ganze Karte querüber eingebogen wird. Beide unterscheiden sich darin, daß auf ein Lappé der Satz zweifach, auf ein Paroli dreifach gewonnen wird. Verliert die Karte, so wird bei Paroli auch der Satz verloren, beim Lappé hingegen verbleibt er dem Pointeur.

Von einem Paroli kann man entweder auf Six Lava oder auf ein Sept Lava übergehen;

dieses gewinnt den Satz siebenfach; beim Verlieren fällt die gesetzte Summe dem Banquier zu. Six Lava gewinnt sechsfach, und der Spieler rettet den Satz, wenn seine Karte auf die verlierende Seite fällt. Das Six Lava wird bezeichnet durch Paroli und Lappé d. h. durch ein Ohr und eine Querbiegung der ganzen Karte; das Sept Lava durch zwei Paroli, nämlich durch Einbiegung der beiden gegen über stehenden Ecken der Karte. In eben dieser Art springt man von Six Lava auf Douze Lava, von Sept Lava auf Quinze Lava u. s. w. immer auf das doppelte, nämlich von Douze Lava auf Vingtquatre Lava ꝛc. Eben so kann man vom einfachen Lappé auf ein doppeltes Lappé ꝛc. übergehen.

Was auf und vor der Karte stehet, bedeutet den ganzen Satz. Will man denselben halb bezeichnen, so legt man ihn vorne unter die Karte, daß er nur zur Hälfte hervorsteht. Ein Viertel des Satzes markirt sich in derselben Art, unter der Ecke der Karte; so kann man entweder die Hälfte des Satzes gleich zahlen, oder man biegt zum Vortheil des Banquiers die andere Karte querüber nach auswendig zu; verliert diese auch, so gehört alsdann der ganze Satz dem Banquier; gewinnt sie, so ist dieselbe geborgen und retirirt mit dem Satz.

Die Summe einer schon besetzten Karte erhöhen, heißt Maaß nehmen, und wird dadurch bezeichnet, daß man gegen die offen liegende noch ei-

ne verdeckte Karte legt, und auf diese den einen Satz markirt.

Ist die Taille geendigt, so steht es jedem Spielenden frei, nachzusehen, ob auf beiden Seiten auch gleich viel Karten liegen: findet sich hierbei eine Unrichtigkeit, so nennt man dies Fausse taille, und der Banquier muß alle Karten als gewonnen auszahlen. Verdeckte Karten spielt man gewöhnlich nur dann, wenn man einiges Mißtrauen gegen das ehrliche Spiel des Banquiers hegt. Hat man eine Karte gewonnen oder verloren, so muß man sie nicht eher wegnehmen, oder anders markiren, bis sich der Banquier von der Richtigkeit überzeugt hat. Wenn man eine Karte besetzt hat, und will den Satz zurücknehmen, oder statt dieses einen andern setzen, so kann solches nur mit Erlaubniß des Banquiers geschehen.

Fallen beim Abziehen auf beiden Seiten gleiche Karten, so hat der Banquier die Hälfte des Satzes gewonnen: diese kann man entweder gleich zahlen, oder man rathet, ob die erste Karte des nächsten Abzuges roth oder schwarz seyn werde; hat man es getroffen, so bezahlt man nichts; im Gegentheil verliert man den ganzen Satz. Ist die Banke von Bedeutung, oder sind viele Pointeurs vorhanden, so hat der Banquier gewöhnlich noch einen oder mehrere Personen, die ihm assistiren, das Geld einnehmen und auszahlen, und diese heißen Groupiers.

2.

Die verrathenen Pharaospieler.

Betrügereien des Banquiers.

Unter allen Hazardspielen ist keines für den Banquier so günstig, und für den Pointeur so nachtheilig, als das Pharao. Schon der glänzende Aufwand, den ein solcher Mensch in großen Städten macht, seine ungeheure Verschwendung, gäbe einen hinlänglichen Beweis hiervon, könnte er nicht noch näher geführt werden. Der Vortheil des Banquiers über den Pointeur ist 25 Pro $\frac{0}{0}$, ohne die Unklugheit des letztern in Anschlag zu bringen, welche sich eben so gewiß, als unberechenbar verzinset. Im Verluste verdoppelt der Pointeur sein Spiel, um das Verlorne wieder zu gewinnen, und verliert alles; im Glücke mäßigt er es, um das Gewonnene nicht wieder zu verlieren; sein Verlust und Gewinn kommen mithin nie ins Gleichgewicht. Der Banquier, als leidendes Wesen, bleibt sich immer gleich; er gewinnt, im Glück und bei der Zaghaftigkeit der Spieler, in einem Augenblick wieder, was er in einer Reihe von unglücklichen Spielen verlor. Und hierzu rechne man nun noch ihre unzähligen Betrügereien, ihre schlauen Künste im Mischen, Einstecken der Karten, im Arrangiren der Sequenzen u. s. w.

Hat der Banquier seine Karten auf Sequenzen eingerichtet, so schlägt er bald eine intermitti-

rende Karte, bald eine Doublette auf. Die erste ist eine Karte, welche wechselsweise verliert, und gewinnt; giebt der Banquier intermittirende Karten, so müssen die Parolis auf eine Karte, die schon gewonnen hat, nothwendigerweise verlieren. Doublette heißt eine Karte, welche, nachdem sie verloren hat, unmittelbar darauf gewinnt. Wird diese Karte pliirt, so muß der Banquier das auf diese Karte gesetzte Geld gewinnen.

Um intermittirende Karten zu ziehen, legt der Banquier die Karten folgendergestalt: Aß zwei, zwei As, drei vier, vier drei u. s. w. Man mag die Karten mischen, wie man will, so wird immer eine Karte gewinnen, und eine verlieren und umgekehrt. Will man Doubletten haben, so legt man die vier Aß, die vier Könige, die vier Damen u. s. w. zusammen, mischt die Karten, und man kann in der Taille wenigstens auf vier oder fünf Doubletten rechnen.

Das falsche Mischen besteht in der Kunst, die Karten nicht zu mischen, und doch zu scheinen, als wenn man sie mischte. Man wirft die Karten auf den Tisch, und nimmt sie wieder auf, ohne sie zu vermischen. Man wirft sie nämlich übereck von der Linken zur Rechten, und von der Rechten zur Linken, dergestalt, daß die Spitze der zweiten Karte immer auf der ersten liegt, die Spitze der dritten auf der zweiten u. s. w. so daß beim Aufnehmen derselben jede in ihrer alten Lage bleibt.

Das Mischen à la Parisienne besteht in der Geschicklichkeit, die Karten mit der linken Hand

zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger in eine fächerartige Gestalt zu fassen, und die andern mit der rechten Hand hineinzuschieben, daß es scheint, als wenn man sie mischte.

Das Mischen à la Grecque ist feiner. Man nimmt etwa den vierten Theil des Kartenspiels fächerförmig in die linke Hand, so daß der Daumen oben und der Mittelfinger unten liegt. Die Karten werden zwischen diesen beiden Fingern stark zusammengedrückt; um die andern zu mischen, steckt man dieselben in die Spitze, dergestalt, daß alle unten und keine oben kommt. Indem man so die Karten in einander stößt, läßt man sie aus der Rechten in die Linke, und aus dieser in die Rechte passiren. Das Kartenspiel ist nun eben so, als wenn bloß abgehoben wäre.

Der Banquier hat gewöhnlich einen Lockvogel als Pointeur in seinem Solde, den er zu seinen Betrügereien auf mancherlei Weise gebraucht. Will er z. B. daß die Taille mit einer gewissen Karte anfange, so schnellt er die Karten, so daß zwischen der Karte, welche die Taille anfangen soll, und den übrigen Karten ein convexer Zwischenraum bleibt. Man heißt dieses eine Brücke machen; der abgerichtete Spießgeselle, dem er die Karten zum Abheben vorlegt, verfehlt selten seinen Griff, und damit die übrigen Pointeurs nichts merken, so führt der Abheber in eben dem Augenblick seine Hand auf die Karten, in welcher der Banquier sie zurückzieht. Um versichert zu seyn, daß das Abheben getroffen worden, markirt der Banquier die

Karten, welche verlieren sollen, mit den feinsten Nadelstichen; findet sich nun der Stich auf der ersten Karte, so war das Abheben getroffen; ist dieses hingegen nicht, so setzt er mit einer schnellen Wendung der beiden Hände, oder auch durch eine halbe Volte mit der Einen Hand, die abgehobenen Karten so wieder auf, wie sie waren.

Will der Banquier keine Brücke machen, so bringt er in das Spiel eine Karte, die breiter als die andern ist, und die grade auf der Karte liegt welche die Taille anfangen soll. Es fällt alsdann seinem Gehülfen nicht schwer, die breite Karte beim Abheben jedesmal zu treffen.

Oefters führt der Banquier seine Industrie ohne Gehülfen aus. Er hat ein viereckiges Blech, welches beinahe so lang und so breit als seine Karte ist. Auf eine Seite legt er die Karten, welche gewinnen, und auf die andere die, welche verlieren sollen. Die Letztern legt er auf sein Blech, und beschneidet sie ungefähr um eine halbe Linie. Hierauf bringt er sein Spiel in Ordnung, d. h. er legt immer eine gewinnende nach einer verlierenden. Sitzt er an der Banke, so läßt er die Karten abheben, es sey von wem es wolle, und er ist sicher, daß die unterste von den abgehobenen Karten jedesmal eine gewinnende ist, denn diese sind breiter; die erste ist daher eine der beschnittenen, und in dieser Ordnung ist nun das ganze Spiel.

An manchen Orten wird häufig mit französischen Parolis gespielt, d. h. wenn man dar-

auf setzt, daß eine Karte zweimal hinter einander gewinnen soll. Um diese Parolis zu gewinnen, arrangirt der Banquier seine Karten folgendergestalt:

Verlierende.		Gewinnende.			
2	und	9	3	und	8
4	—	Aß	5	—	3
7	—	König	Bube	—	Bube
9	—	Bube	7	—	10
König	—	6	4	—	Dame
Bube	—	3	Dame	—	5
Aß	—	10	König	—	Aß
6	—	Dame	8	—	9
5	—	5	10	—	7
Dame	—	2	9	—	4
3	—	4	6	—	2
8	—	8	2	—	6
10	—	7	1	—	König

Man sieht, daß in einer solchen Taille, wo keine von den 13 Karten zweimal gewinnt, ohne dazwischen zu verlieren, alle französische einfache Parolis verloren werden müssen.

Auf eine ähnliche Art verfahren die Banquiers gegen die Martingaleurs, d. h. solche Spieler, welche den Satz, die Karte mag verloren oder gewonnen haben, immer verdoppeln. Sie arrangiren ihre Karte nach der Spielart der Pointeurs; spielen sie auf eine verlierende Karte, so wird die Taille auf folgende Art gegeben:

Verlierende.		Gewinnende.			
König	und	Aß	10	—	5
7	—	2	6	—	3
König	—	5	4	—	9
5	—	2	8	—	3
Aß	—	3	7	—	Aß
Dame	—	Dame	5	—	Aß
3	—	Bube	10	—	10
Bube	—	Dame	König	—	7
König	—	4	7	—	6
8	—	8	9	—	2
10	—	9	Bube	—	Bube
6	—	8	6	—	9
Dame	—	9	2	—	4

Ueberhaupt macht man in eine Taille mehrere Quarteten, d. h. Karten, welche viermal verlieren; ferner intermittirende Karten, für die andern Pointeurs. Mit diesen Quarteten wird es gewöhnlich gewagt, weil die Pointeurs gewinnende Karten selten mehr als viermal doubliren.

Zuweilen, wenn schon viel verloren worden, wiederholt der Banquier dieselbe Taille, und richtet es so ein, daß die Sequenzen nun in der entgegengesetzten Ordnung folgen. Er nimmt z. B. seine gewinnenden Karten, mischt sie à la parisienne oder à la grecque, legt dann die übrigen Karten darauf, wirft die ganze Karte auf den Tisch, mischt sie von neuem à la parisienne, läßt abheben, und er wird in der Taille, die er giebt, eben die gewinnenden und verlierenden Karten haben, so daß der Martingaleur, wenn er von neuem die

Karte, welche in der vorigen Taille viermal verlor, fortspielt, jedesmal verlieren muß, weil nun die Folge der Karten eben so rückwärts geht, wie sie in der vorigen Taille vorwärts ging.

Die feinste und schwerste Betrügerei im Pharao ist unstreitig, das Karten unterstecken, wozu allerdings eine lange Uebung erfordert wird. Sieht ein Banquier voraus, diese Operation machen zu müssen, so arrangirt er seine Karten dergestalt, daß er die Folge der Karten vollkommen im Gedächtniß hat, oder bezeichnet seine Karten an den beiden schräg überstehenden Ecken mit eben der Farbe, womit der Rücken der Karten versehen ist; hierauf glättet er mit einem elfenbeinernen oder gläsernen Falzmesser, die Ecken und die Mitte seiner Karten, um sie glatter und geläufiger zu machen. Da er nun alle Karten kennt, so weiß er immer, welche von den folgenden gewinnt, und welche verliert. Kommt eine, die verliert, und er will sie einstecken, so zieht er mit dem Daumen der linken Hand die erste Karte ein wenig zurück, und in eben dem Augenblick ergreift er mit dem ein wenig gebogenen rechten Daumen die zweite Karte, es sey mit der Spitze oder der Mitte, zieht sie ein wenig hervor, daß sie der erste Finger fassen kann, und zieht sie schnell heraus. Der linke Daumen stößt zu gleicher Zeit die erste Karte zurück, und auf diese Art wird anstatt der gewinnenden eine verlierende Karte aufgeschlagen. Hierbei merke man noch, daß ein solcher Banquier die Lichter so

stellt, daß der Schatten auf das Spiel fällt, welches er in der Hand hat; und um sich seine Operation noch mehr zu erleichtern, sind ihm zwei Spießgesellen zu beiden Seiten, welche ihn noch mehr beschatten; überdieß hat er auf seinem Schooße ein angefeuchtetes Schnupftuch liegen, um seinen Daumen durch etwas Anfeuchten zur Sache geschickter zu machen. Man hat diese Kunst so weit getrieben, daß einige die Karte mit Einer Hand einzustecken verstehen. Sie haben das Spiel Karten in der rechten Hand umgekehrt, die Finger dieser Hand schieben die oberste Karte hervor, welche der Daumen am Rande zurückhält. Eben diese Finger ziehen die zweite Karte heraus, und halten die übrigen Karten zurück, indem sie sich zwischen der zweiten und dritten Karte befinden. Diese zweite, welche unter den übrigen festgehaltenen Karten allein frei und los ist, geht in dem Augenblick hervor, wenn es der Banquier will. Um hierbei keine Verlegenheit merken zu lassen, und die Sache desto leichter zu bewerkstelligen, nimmt der Banquier Taback, oder reinigt sich die Nase u. s. w.

Das feine Gefühl mit den Fingern ist eine Hauptsache. Ehemals hatte man die Gewohnheit, den Daumen abzuziehen, d. h. man schabte mit einem Federmesser oder Bimstein den untern Theil des ersten Glieds des linken Daums, bis auf die innere Haut, oder bis auf das Leben. Mit einem bloßen, sanften Druck auf die Karte unterschied man, ob ein Bild oder ein Aß komme. Da

man aber diese Operation öfters wiederholen mußte, so ward die Haut endlich schwielig und das Gefühl verlor sich ganz. Man ist daher wieder zu einer natürlichen Hautkultur zurückgekehrt, pflegt die Hände sorgfältig mit Pomaden, und bringt es durch stete und lange Uebung zu jenem Grade von feinem Gefühl, daß man alle Karten unterscheidet, wobei sie sich öfters durch künstlich angebrachte Abzeichen, die ihre besondere eigene Erfindung sind, die dem schärfsten Auge des Pointeurs entgehen, zu Hülfe kommen.

Die Betrügereien der Pointeurs.

Ein Italiäner gewann mehrere tausend Dukaten durch folgende Erfindung. Er schnitt das Aß von Trefle aus, und brachte es auf Trefle 2 grade in die Mitte. Vorher rieb er diesen Fleck mit bittern Mandeln, und färbte den Ausschnitt mit einem sehr feinen Pulver oder Staub. Dieser wird von einer Art Schwamm, Hirschbrunst genannt, erhalten, und hat die Eigenschaft, daß er sich abwischen läßt, ohne die mindeste Spur zurückzulassen. Spielte nun der Italiäner z. B. hundert Dukaten auf eine Sechs, die er mit diesem Staub arrangirt hatte, so mußte, wenn er verlieren sollte, die Sechs, die Sieben und die Acht hinter einander verlieren. Denn, da er nur eine ganz verborgene Karte spielte, so streifte er, wenn die Sechs gewann, auf dem Teppich hin, um die künstlichen Augen auszulöschen; war es eine Sieben,

die gewann, so verwischte er auf diese Art das untere künstliche Auge u. s. w.

Wo der Banquier das Couvertpointiren gestattet, findet noch folgende List Statt: Man tilget mit einem Radirmesser von den Sechsen das mittelste Seiten-Auge, und bei den Dreien das eine oberste oder unterste Auge aus, und glättet es wieder. Betrüger lassen sich wohl bei den Kartenfabrikanten dergleichen Karten machen, welches beim Illuminiren mit der Patrone durch Bedeckung eines Auges leicht bewerkstelliget wird. Der Pointeur kann nun nach Belieben aus der Sechs geschwind eine Vier, und aus der Drei ein Aß machen. Soll das Letztere geschehen, so hält er den Daumen über das oberste Auge; soll es eine Drei seyn, so hält er den Daumen über den Raum des fehlenden Auges. Bei der Sechs hält er den Daumen über das mittelste Auge auf der Reihe, wo Drei stehen, und man sieht nur Vier; eine Sechse vorzustellen, liegt der Daumen an der Stelle, wo ein Auge fehlt.

Bei dem Couvertpointiren geht es auch an, daß die Karte, welche man spielt, heimlich weggenommen und an deren Stelle eine andere, die gewinnt, hingelegt wird.

Um die Taille des Banquiers unrichtig zu machen, bedienen sich betrügerische Spieler folgender Mittel. Der Pointeur, welcher abhebt, hat seinen Zeigefinger mit etwas Leim bestrichen, berührt damit die oberste Karte, und verursacht dadurch, daß

die

die unterste der aufgesetzten Karten darauf klebt. Während daß dieser sich davon schleicht, führt ein Anderer, der genaue Achtung giebt, wenn die zusammengeleimte Karte gezogen wird, den Streich aus, setzt eine hohe Summe, und der Banquier muß die Summe bezahlen, ob er gleich den Betrug des entwichenen Abhebers nun entdeckt.

Auf eine andere Art, nimmt der Abheber die oberste Karte schnell weg, verbirgt sie unter seine Karten, und steckt sie nachher einem Andern heimlich zu, welcher sie zu den Füßen des Banquiers auf die Erde wirft. Ist die Karte schon dreimal heraus, so setzt man nun all sein Geld auf die vierte, die nicht verlieren kann, weil sie im Spiele fehlt. Am Ende hat der Banquier nur eine Karte in der Hand, man entdeckt sie auf der Erde — giebt dem Banquier die Schuld, daß er sie habe fallen lassen, und fordert die gesetzte Summe, welche er auch bezahlen muß.

Noch auf eine dritte Art macht man dem Banquier eine falsche Taille, vermittelst einer Piece von Papiergeld. Der Pointeur hat eine Karte in seiner Hand, die den vor dem Banquier liegenden völlig gleich ist. Er verbirgt sie unter dem Papiergelde, und indem der Banquier beschäftigt ist, auszuzahlen, wirft er das Papier und mit demselben zugleich die versteckte Karte auf die Karten des Banquier hin, mit dem Ersuchen, ihm das Billet auszuwechseln. Nun fährt dieser oder ein anderer Pointeur fort, zu spielen und setzt hohe Summen. Verliert er, so redet er den Banquier

an, sagt, daß seine Taille unrichtig sey, daß er zwei Karten gezogen habe; es wird nachgezählt, man findet die Beschuldigung gegründet, und der Banquier muß bezahlen. So verstehen geschickte Betrüger in eben dem Augenblick, wo sie abheben, mehrere Karten aus ihrer Hand auf die Abgehobenen fallen zu lassen, entfernen sich darauf sogleich, und lassen ihre Spießgesellen gewinnen.

Eine andere Betrügerei mit Papiergelde wird auf folgende Art bewerkstelligt. Der Pointeur sitzt in einiger Entfernung von dem Banquier. Er setzt Papiergeld; das äußere ist von keiner bedeutenden Summe, aber es umschließt auf eine sehr geschickte Art noch andere Billets von hohen Summen, daß der Banquier nicht das mindeste davon gewahr wird. Verliert er, so tauscht er es in dem Augenblick gegen ein anderes um, das einen weit geringern Werth hat.

Es giebt Pointeurs, die eine so dreiste Stirn haben, Parolis zu machen, ehe ihre Karte gefallen ist. Um dieses zu bewerkstelligen, knicken sie die Karten ein, damit sie sich leicht biegen, und legen einige Thaler auf die Spitze der Karte, damit sie einigermaßen festliegt. Der Banquier darf nur die Augen einmal wegwenden, oder sie nicht auf den Pointeur gerichtet haben, so ist ein leichter Stoß mit dem Finger hinreichend, das Paroli zu machen.

Außer dem feinen Gefühl ist das scharfe Auge der zweite Hauptsinn, vermittelst dessen die Pharaospieler ihre Betrügereien ausführen. Es

giebt Spieler, die schon beim zweiten Male die ganze Karte kennen, die vom Banquier markirten Karten herausfinden, und denselben überlisten.

Man macht verborgene Sätze, indem man eine Karte spaltet und einen doppelten Louisd'or in diese Spalte bringt. Darauf besetzt man die Karte mit grober Silbermünze, Thalern rc. Gewinnt man, so fällt, indem man die Karte wegzieht und das Geld herunterwirft, auch das Gold aus seinem verborgenen Aufenthalte. Andere haben eine verborgene Tasche im Ermel, welche unter dem langen Ermel bis an die Handwurzel reicht. Gewinnt ein solcher, so nimmt er den Haufen des gesetzten Goldes in die Hand, um es zu zählen, und während dieß geschieht, rollt eine Parthie aus der verborgenen Tasche dazu. Zu einem ähnlichen Zwecke hat man Stöcke mit gebogenen hohlen Knöpfen mit Springfedern, worin für 6 bis 8 Louisd'or Raum ist; hat man gewonnen, so bedient man sich des Stockknopfs, um den Haufen Gold und Silbergeld aus einander zu scharren, und man läßt unvermerkt, vermittelst eines Drucks auf die Springfeder, die Oeffnung aufspringen, und den verborgenen Inhalt zu der übrigen Summe herausfallen.

Man hat eine List ersonnen, die unterste Karte allemal zu gewinnen. Wenn nämlich der Banquier zum Abheben die Karte hinlegt, bückt sich der gegenüber sitzende Pointeur, als wenn er etwas aufnehmen wollte, und sieht die unterste Karte. Derjenige, welcher abgehoben, hat den Zeigefin-

ger mit weichem fleischfarbenen Wachs unmerklich belegt, und drückt die Karten zwischen dem Daumen und diesem Finger fest zusammen, so daß die Anzahl der abgehobenen Karten genau durch eben so viel Linien auf dem Finger abgedruckt ist. Darauf geht er bei Seite, zählt die Linien und sieht, ob er grade oder ungrade abgehoben hat; hat er grade abgehoben z. B. 12 Karten, so ist er nun gewiß, daß er die 40ste Karte, welche der andere gesehen hat, gewinnen muß.

XII.

Das Schachspiel.

Ueber die Erfindung dieses sehr berühmten Spiels ist ungemein viel gestritten worden. Brettspiele gab es zwar schon unter den Griechen und Römern, aber das Schach ist morgenländischen Ursprunges. Die Perser und Chineser wollen es von den Hindus erhalten haben, und unter diesen soll es im fünften Jahrhundert bei einer Veranlassung erfunden worden seyn, die von Arabischen Schriftstellern*) auf folgende Art erzählt wird. Behub, ein junger König in Indien, despotisirte seine Unterthanen. Die Rechtschaffenen, welche sich seinem Throne näherten, und ihm warnende Wahrheiten sagten, erhielten Gefängniß und Tod zur Vergeltung. Da getraute sich keiner mehr an das königliche Raubthier, und die Unterthanen trugen fortan das eherne Joch des Despotismus, bis sie

*) Man findet sie bei Heyde de Ludis Orientalium, so wie auch im deutschen Merkur.

sich endlich ihres Menschenrechtes bewußt wurden, und überall die Wehen einer Revolution das Innere des Staates zu durchdringen begannen. Da jammerte den Bramanen Nassir das Elend seines Vaterlandes, und er beschloß, alles zu wagen, um den Wütrich zu Verstande zu bringen. Er erfand das Schach, ein Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen spielt, aber worin seine Diener und Bauern alles thun, um ihn vor den Angriffen der Gegner zu schützen; worin die niedrigsten Steine, wenn man sie gehörig behandelt, zur Vertheidigung von großem Werthe sind, aber wo der Verlust eines Einzigen oft den König schachmatt macht. Der König hörte bald von dem Spiele, das dem Hange des Orients zur Körperruhe so angemessen war, und sich daher schnell bekannt machte. Nassir, der Sohn Dahers, mußte erscheinen, um das Spiel zu zeigen. Er lehrte es dem jungen Tyrannen, und verflocht in die Erklärung der Steine und Züge, auf eine so feine und doch anschauliche Art, die Regeln der Regentenweisheit, daß der König sich getroffen fühlte, überzeugt wurde, seine Regierungsart abänderte, und sich nun die Liebe seiner Unterthanen erwarb. Dies rührte den König. Er drang in den weisen Braman, sich etwas zur Belohnung auszubitten, und wenn es auch die Hälfte seines Reiches wäre. Nassir fiel demüthig zur Erde, und sprach: Sieh, o mein König, die Tafel meines Spiels hat 64 Felder; willst du mich mit Gnade überschütten, so laß die Knechte deiner Kornhäuser legen auf

das erste Feld 1 Waizenkorn, auf das andre 2, auf das dritte 4, und so fort auf das nächstfolgende noch einmal so viel, als auf das vorhergehende. Da erzürnte der König über die kindische Bitte des Erfinders, schalt ihn einen Dummkopf, und verlangte, er sollte etwas Besseres bitten; allein Nassir blieb bei dem Gesagten, und der König willigte mit Unwillen ein, und gab den Befehl. Allein bald erschien der Aufseher der Magazine, und meldete seiner Majestät, es sey eine etwas wunderliche Rechnung, man wisse vor lauter Multipliciren nicht, was man anfangen solle; er habe sie erst halb vollendet, aber die Zahl der Weizenkörner schon so groß gefunden, daß im ganzen Reiche wohl nicht so viel seyn möchten, um den Bramanen nur halb zu bezahlen.*) Da mußte Nassir kommen, der König umarmte ihn, und behielt ihn auf immer bei sich als Freund und Bruder. —

Von den Persern und Arabern ist das Schachspiel nach dem Abendlande, besonders nach Italien gekommen, wozu wahrscheinlich die Kreuzfahrer das

*) Nach angestellter Berechnung möchte wohl der ganze Erdboden seit der Schöpfung nicht so viel Weizenkörner getragen haben, denn das Ganze beträgt, genau berechnet, 18‴ 446744″ 073709′ 551615, Körner, und wenn eine jede von 16384 Städten 1024 Kornhäuser, in jedem aber 174762 Maaß Weizen, jedes zu 32768 Körnern hätte, so würde dieß erst den zweihundertsten Theil davon ausmachen.

meiste beigetragen. Jene nennen es nach Chardins Angabe Schetreng, d. h. hundert Gedanken oder Sorgen; die Araber Al Xadrez. Das Wort Schach scheint aus der persischen Sprache zu kommen, wo es einen König bedeutet.

Das Schachspiel hat sich von allen Spielen am meisten verbreitet, denn man kann die Grenzen des Schachs ansetzen von Ochotzk bis Lissabon, und von Island bis zu den Wohnungen der Neger in Afrika, und setzt noch nicht zu viel, wenn man noch etwas darüber hinaus zugiebt.

Man hat mehrere Arten von Schachspiel, wovon die vornehmsten folgende sind: 1) das kleine oder alte Schachspiel, welches mit 16 Steinen auf einer länglichen Tafel von 64 Feldern gespielt wird; 2) das neue oder große Schachspiel, welches im Dorfe Stroepke das Courierspiel heißt, und mit 24 Steinen, worunter 4 Couriers sind, auf einer Tafel von 96 Feldern gespielt wird; 3) das welsche Schachspiel, das seine Gestalt in Italien erhalten hat, und noch bei uns gespielt wird.

Don Juan d'Asturia soll, nach Harsdörfers Erfindung, den Boden eines Zimmers einem Schachfelde gleich haben belegen lassen, und darauf mit lebendigen Personen gespielt haben.

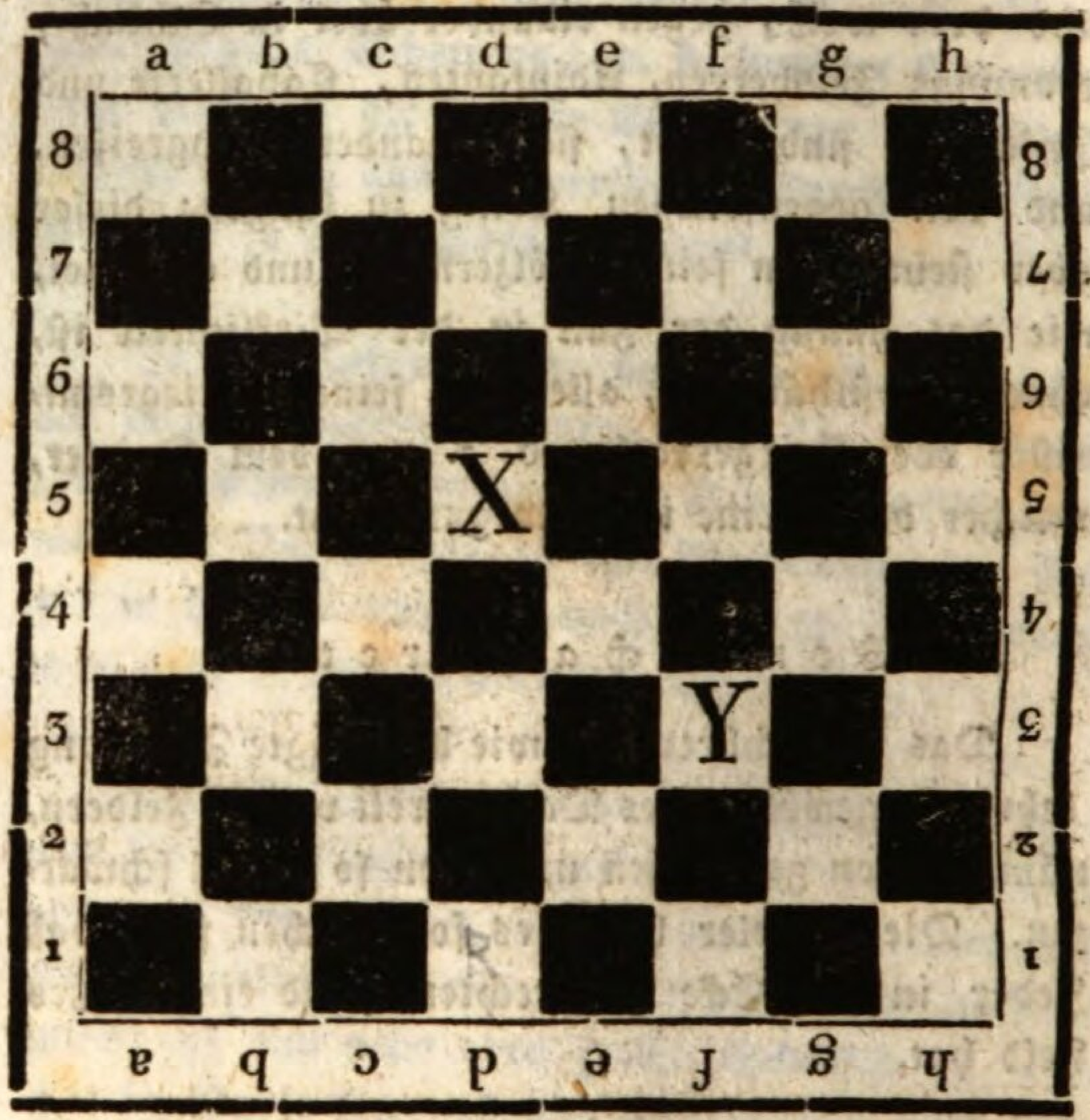
Das Schachspiel stellt einen Krieg im Kleinen vor; zwei kleine hölzerne Heere stehen, hier schwarz

und dort weiß, gegen einander über in Schlachtordnung; Feldherren, Adjutanten, Cavallerie und Infanterie sind bereit, sich einander anzugreifen, und den gegenseitigen König zu fangen; dieser aber steht da in seiner Hölzernheit, und erwartet, wie das häufig der Fall in der Wirklichkeit ist, ohne Selbstthätigkeit, alles von seinem Kriegesminister oder Kriegesrathe, d. i. von dem Spieler, welcher die Steine in Bewegung setzt.

Vom Schachbrette.

Das Schachbrett ist, wie beigefügte Zeichnung lehrt, ein gewöhnliches Damenbrett von 64 Feldern, nämlich von 32 weißen und eben so vielen schwarzen. Die Spieler legen es so zwischen sich, daß Jeder in der Ecke zur rechten Hand ein weißes Feld hat.

Um in der Folge verständlich zu seyn, und um die Stellung der Steine, so wie ihre Züge, angeben zu können, wollen wir die Blätter des Schachbrettes bezeichnen, so daß wir dieselben, so wie in der Geographie die Oerter, nach Länge und Breite angeben können.



Wenn das Brett zwischen beiden Spielern liegt, so laufen von dem einen zum andern 8 Reihen Felder hinüber; diese nennen wir a, b, c, d, e, f, g, h. Allein diese Felder bilden wieder 8 andre Reihen quer zwischen beiden Spielern hindurch; diese bezeichnen wir auf beiden Seiten mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Hierdurch läßt sich jedes Feld auf dem Brette angeben; das Feld X heißt nun d 5, und stände hier ein Stein, von dem man sagen wollte, er solle nach Y gesetzt werden, so würde dieß durch die Bezeichnung heißen d 5 nach f 3. Man schreibe die Bezeichnung auf den Rand des Brettes.

Von dem Werthe und dem Gange der Steine.

Jedes von den beiden kleinen Heeren besteht aus 8 Officieren, d. h. einem Könige, einem Feldherrn, zwei Läufern, zwei Springern, zwei Thürmen, und aus acht gemeinen Soldaten oder Bauern.

Der König ist der vornehmste Stein im Spiele, darum ist er auch der größte. Der Zweck des Spiels geht einzig dahin, ihn so einzusperren, daß er sich ergeben muß. Sein Gang ist sehr gravitätisch langsam, denn er kann auf einmal nicht weiter gehen, als einen Schritt; aber diesen kann er nach Belieben nach allen Richtungen thun, vorwärts, rückwärts, seitwärts, und auch über die Ecken seines Feldes in die benachbarten. So kann er auch jeden feindlichen Stein, der sich neben ihn auf ein Feld stellt, in allen den Richtungen nehmen, wenn er sich dadurch nicht einem andern feindlichen Steine bloß stellt.

Die Königinn, Dame, besser und richtiger der Feldherr (denn das ist dieser Stein auch ursprünglich), ist der wirksamste Stein im ganzen Spiele. Er geht vorwärts, rückwärts, seitwärts und übereck, wie der König, aber nicht bloß einen Schritt, sondern durch so viel Felder als nöthig ist, und als offen sind; er nimmt auch in eben den Richtungen, im zuträglichen Falle, jeden feindlichen Stein weg, der sich ihm bloß stellt.

Neben den beiden vorigen stehn die Läufer, richtiger könnte man sie wohl Adjutanten nen-

nen: aber auf eine lächerliche Art heißen sie bei den Engländern Bishops, und bei den Franzosen gar Fous, Narren, puisque, sagt Mariniere auf eine naive Art, les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu, que les fous s'éloignassent de la principauté. — Sie können im ganzen Spiele gute Dienste leisten, und sind daher wichtige Officiere. Sie gehen bloß übereck, aber nach allen Richtungen und so viel Schritt auf einmal, als die schräge Reihe offen ist. Sie nehmen in eben der Richtung jeden feindlichen Stein. Man muß sichs wohl merken, daß der Läufer, welcher anfangs auf dem weißen Felde stand, auch immer auf dem weißen bleibe, so wie der schwarze auf dem schwarzen. Hiernach werden sie auch unterschieden, daß man jenen den weißen und diesen den schwarzen Läufer nennt.

Die Springer (les chevaliers,) sind in den gewöhnlichen Spielen an ihren Pferdeköpfen kenntlich, und haben den deutschen Namen davon, weil sie über andre wegspringen können. Sie bezeichnen offenbar Cavallerie. Sie sind so wichtig als die Läufer: besonders brauchbar im Anfange des Spiels, aber auch am Ende noch sehr nützlich. Sie haben einen ganz eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen: sie springen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkte auf ein benachbartes drittes Feld von entgegengesetzter Farbe, von Weiß auf Schwarz, und so umgekehrt, auch selbst über die andern Steine weg; folglich z. E. von b 1 nach a 3 oder c 3 nach e 2.

Die Thürme, eigentlich Kriegeselephanten mit Thürmen (les Tours, the Rooks, le Torri, i Rocchi), die in den vier Ecken des Schachbrettes stehen, werden für die wichtigsten Steine nach dem Feldherrn gehalten. Ihr Gang ist grade über die Felder hin, so weit sie offen sind, seitwärts, rückwärts und vorwärts, und sie können alles nehmen, was ihnen in den Weg kommt.

Die acht gemeinen Soldaten, (Bauern, les Pions, the Pawns, le Pedine) sind zur Beschützung des Krieges sehr wichtig, zum Angriffe und zum Zurücktreiben der Officiere sehr brauchbar, unter guter Anführung des Spielers. Dringt ein Bauer von seinem ersten Standpunkte über das ganze Brett bis in die erste Reihe der feindlichen Felder, d. h. von 2 nach 8 oder von 7 nach 1: so wird er dadurch zum Feldherrn; ist aber sein Feldherr selbst noch nicht von den Feinden genommen, so kann der Spieler einen beliebigen Officier, einen Thurm, Springer oder Läufer daraus machen, wenn ihm einer davon fehlt. Wäre dieß nicht der Fall, so bleibt der Bauer so lange müßig stehen, bis einer von jenen Officieren verloren geht, dessen Rolle er dann bekommt. Der Gang des Bauers ist bloß vorwärts grade aus; vom Hause aus, das ist von seiner ersten Stelle an, kann er zwei Schritte machen, folglich von der Reihe 2 auf 4 und von der 7 nach 5. Man merke sich aber, daß dieser Doppelschritt nicht erlaubt ist, wenn er dabei neben einem feindlichen Bauer vorüber müßte. Z. B. wenn der Bauer g 2 nach g 4 rücken wollte, indem in h 4 oder f 4 schon ein

feindlicher Bauer stånde, so steht es bloß im freien Willen des Gegenspielers, diesen so vorůberschreitenden Bauer wegzunehmen, und den seinigen nach g 3 zu setzen. Eben so darf er neben keinem feindlichen Officier vorbeigehen, der ihn auf den ersten Schritt schlagen kőnnte. Schlagen kann der gemeine Soldat nur immer ůbereck vorwårts; stånde er z. B. in X, so kann er jeden andern Stein, der auf c 6 oder e 6 steht, schlagen.

Von der Stellung der Steine.

Auf die Reihe 1 und 2 setzt der eine Spieler die weißen, auf 7 und 8 der andre die schwarzen Steine. Haben es Beide gethan, so stehn nun auf den 4 Eckfeldern des Brettes die 4 Thůrme, neben diesen die 4 Springer, neben diesen die 4 Låufer, auf den beiden Feldern d 1 und d 8 die beiden Kőniginnen und auf e 1 und e 8 die beiden Kőnige. Vor diesen Officieren stehen die Bauern, nåmlich auf der Queerreihe 2 die weißen, auf 7, die schwarzen, und bilden folglich das Vordertreffen. So stehn die Steine allemal beim Anfange des Spiels. Man merke noch, daß die beiden Kőniginnen immer auf den Feldern ihrer eigenen Farbe stehn, folglich die weiße auf dem mittleren weißen Felde, die schwarze auf dem schwarzen. Das Gesetz heißt: rex ater in albo; servat regina colorem.

Gebrauch der Steine.
Vom Schlagen, Schachbieten, Rochiren.

Jeder Spieler låßt seine Steine nach und nach

auf die feindlichen losmarschiren. Man zieht wechselsweise, immer nur einen Stein auf einmal, und fängt gewöhnlich, wo nicht immer, damit an, daß man den Bauer des Königs 2 Schritt, d. i. von e 2 bis auf e 4, oder von e 7 auf e 5 rückt; denn durch diesen Zug wird gleich dem Feldherrn und einem Läufer die Bahn geöffnet. Alle andern Züge sind unbestimmbar; denn Jeder richtet sich entweder, wenn es nöthig ist, nach dem letzten Zuge des Gegners, oder er bildet sich allmählig einen Plan, den König des Gegners zu fangen. Dieser bleibt die Hauptsache des Spiels; um ihn aber desto ungehinderter ausführen zu können, sucht man den Verlust seiner eigenen Steine zu vermeiden, und den Gegner zu schwächen, das ist, Steine zu nehmen. Beim Damenspiele überspringt der nehmende Stein denjenigen, welchen er nimmt; beim Schach ist es nicht so: der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des genommenen. Wenn z. B. ein feindlicher Stein bis auf das Feld c 3 herankäme, so kann ich ihn, um ein Beispiel zu geben, entweder mit meinem Bauer in b 2 oder mit dem Springer in b 1 oder mit dem Läufer in g 1 nehmen, und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt, genommen zu werden, so heißt es: er steht im Schach, es wird ihm Schach geboten; und der Gegner kündigt dieß allemal durch das Wort: Schach! an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich;

1. Der König selbst nimmt den Stein, der ihm

Schach bietet. Dieß ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen andern Stein im Rücken hat, der ihn schützt. Z. B. Der König d ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommmt nach d 2 und bietet ihm Schach; diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feindlicher Bauer auf c 3, oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2. Man nimmt den Schach bietenden Stein mit irgend einem andern.

3. Man stellt einen andern Stein zwischen den feindlichen und den König; nur geht dieß nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4. Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger von diesen Fällen möglich, so ist der König matt, oder schachmatt; der Gegner hat gewonnen, und das Spiel ist geendigt. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach bieten, nur mit dem Könige nicht: denn dadurch würden ja beide Könige Schach seyn.

Gustav Selenus führt die verschiedenen Benennungen des Schachmatts an. Wenn nämlich der König durch die Königinn matt gesetzt wird, so ist es ein löbliches; durch einen Läufer ein adliges; durch einen Springer ein ehrliches durch einen Thurm ein anmuthiges; durch einen Bauer ein schimpfliches; endlich durch ein aufgedecktes Schach das allerwürdigste.

Oft ist es der Fall, daß der König auf seinem Standpunkte, z. B. der weiße auf e 1 so stark be-

droht

droht wird, daß er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet, und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen, oder so in die Enge zu treiben, daß darüber wichtige Steine verloren gehen, und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im Stillen durchschaut, läßt ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen, und macht ihm dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König rochiren (rochen, sauter, saltare,) läßt; das heißt, er rückt den Thurm rechter Hand von h auf f 1, und läßt den König darüber wegspringen nach g 1; oder auf der linken Seite: er rückt den Thurm von a 1 auf d 1, und setzt den König nach c 1: oder mit andern Worten, der König springt 2 Schritt rechts oder links, und der Thurm lagert sich vor ihm. Mit dem auf diese Art schnell veränderten Standpunkte des Königs muß der Gegner seinen Plan natürlicher Weise umändern. Es ist sehr selten oder niemals gleichviel, auf welche Seite man den König rochiren läßt; man wählt diejenige, wo er vor den Angriffen des Feindes am sichersten ist. Am gewöhnlichsten setzt man ihn hinter drei Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern f g h 2 in Reserve behält. Das Rochiren ist aber in gewissen Fällen nicht erlaubt; diese sind:

a. Wenn der König seinen Platz schon vorher einmal geändert hatte. Eben daher thut man al-

les Mögliche, den König so lange auf seiner Stelle zu erhalten, als es gehen will.

b. Wenn der Thurm, mit dem er rochiren will, schon vorher einmal gezogen worden ist.

c. Wenn ihm Schach geboten wird, so darf er nicht rochiren, um heraus zu kommen.

d. Wenn er über ein Feld rückt, wo ihm Schach geboten wird. Gesetzt der König will von e 1 nach g 1, so muß er über das Feld f 1; steht nun in Y oder auf der Felderreihe von f bis f der feindliche Feldherr oder ein Thurm, kurz, steht irgend ein feindlicher Stein so, daß er auf das Feld f 1 zielt, so kann der König nicht darüber, und muß das Rochiren für jetzt auf dieser Seite unterlassen.

e. Wenn sich zwischen ihm und dem Thurme ein anderer Stein befindet.

Spielgesetze.

Diese Gesetze sind theils aus der Natur des Spieles entstanden, theils durch die größten Meister anerkannt worden.

1. Wenn das Schachbrett oder ein Stein von Anfang an falsch stehet, so muß das Spiel aufgehoben werden, wenn das Versehen vor dem vierten Zuge bemerkt wird; späterhin entdeckt, darf es die Fortsetzung des Spieles nicht mehr hindern,

2. Wer dem Andern einen Vortheil vorgiebt, hat den ersten Zug, es wäre denn, daß die Spieler ein anderes darüber verabredet hätten. In Spielen aber, worin nichts vorgegeben wird, wird der erste Zug des ersten Spiels durch das Loos be-

stimmt; in den folgenden Spielen wechseln die Spieler mit einander ab.

3. Es darf weder zu Anfang, noch während des Spiels, mehr als ein Stein auf einen Zug gerückt werden. Die einzige Ausnahme ist das Rochiren.

4. Ein berührter Stein muß, wenn es genau genommen werden soll, gespielt werden, und ein fortgesetzter Stein ist gespielt, und kann nicht wieder zuzückgezogen werden.

5. Der Bauer geht zwei Schritte von Hause aus, aber nicht neben einem feindlichen Bauer vorbei.

6. Ist der König so in die Enge getrieben, daß er keinen Schritt mehr thun kann, ohne in Schach zu kommen, und können seine noch übrigen Steine auch nicht mehr ziehen, ohne geschlagen zu werden, so ist er nicht Schachmatt, sondern Schachpatt, (Ecchec suffoqué, Stale - mated) und das Spiel ist nur halb verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel.

7. Giebt, d. i., bietet der Gegner dem Könige Schach, ohne es ausdrücklich zu sagen; so braucht man nicht darauf zu achten, und hat nicht nöthig, seinen König aus der Gefahr zu ziehn, so fern man es vortheilhaft findet, zu warten, bis er es anzeigt.

8. Wenn der Gegner Schach sagt, ohne es wirklich zu geben, und ich dadurch verleitet bin, den König oder sonst einen Stein zu berühren; so ist es mir erlaubt, diesen Zug zurückzu-

nehmen, so lange der Gegner den folgenden Zug noch nicht gethan hat.

9. Macht der Gegner den König matt, ohne zu sagen Schachmatt, oder vielmehr ohne es selbst zu wissen, so nennt man dieses ein blindes Schachmatt, und er macht, streng genommen, das Spiel nur halb gewonnen.

10. Wird ein Stein durch Versehen auf eine falsche Art bewegt, und der Gegner bemerkt es erst, nachdem er den Gegenzug gethan hat, so bleiben beide Züge stehen. Bemerkt es der Letztere aber eher, als er dagegen zieht; so hängt es von ihm ab, ob er den falschen gelten lassen will, oder nicht, je nachdem er von dem einen oder dem andern mehr Vortheil hat.

11. Wird ein Stein durch Versehen weiter gesetzt, als er gehen kann, so kommt es bloß auf den Gegner an, es zu erlauben oder nicht.

12. Wenn man einen Stein berührt hat, den man nicht ziehen kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist man verbunden, den König zu ziehen; wenn aber der König nicht gezogen werden kann, so ist erst in diesem Falle der begangene Fehler ohne Folge.

13. Wenn ich dem feindlichen Könige beständig Schach bieten kann, so ist der Gegner gezwungen, das Spiel für unentschieden zu erklären, wenn er auch noch so viele Vortheile voraus hätte.

Praktische Beispiele.

Alles bisherige war nur das Nothwendigste

aus der Theorie des Schachspieles. Ich bin dem Anfänger noch praktischen Unterricht schuldig. Ich setze voraus, daß die Bezeichnung des Schachbretts ganz gefaßt sey, und daß der Anfänger die Stellung, den Werth, Gang und Gebrauch so ziemlich gelernt habe; dann ist es dienlich, folgende Spiele vorzunehmen; sie werden ihm das Wesen des Schachspiels auf eine deutlichere und praktischere Art beibringen, und zur Wiederholung des bisherigen die beste Veranlassung geben. Das * neben den Zahlen bedeutet, daß durch den Zug Schach geboten, das †. daß der Gegner durch den Zug matt gesetzt wird.

Erstes Spiel.

Zahl der Züge.	Der Schwarze zieht:	dagegen der Weiße
1	von e 7 nach e 5	e 2 nach e 4
2	— g 8 — f 6	b 1 — c 3
3	— f 8 — c 5	f 1 — c 4
4	rochirt	g 1 — f 3
5	— f 8 — e 8	rochirt
6	— c 7 — c 6	d 1 — e 2
7	— d 7 — d 5	e 5 — d 5
8	— e 5 — e 4	f 3 — g 5
9	— c 6 — d 5	c 3 — d 5
10	— f 6 — d 5	e 2 — h 5
11	— d 5 — f 6	h 5 — f 7 *
12	— g 8 — h 8	f 7 — g 8 *
13	— e 8 — g 8	g 5 — f 7 †

Matt.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1 — e 2 — e 4	e 7 — e 5
2 — f 2 — f 4	e 5 — f 4
3 — g 1 — f 3	g 7 — g 5
4 — f 1 — c 4	f 8 — g 7
5 — d 2 — d 4	d 7 — d 6
6 — b 1 — c 3	c 7 — c 6
7 — h 2 — h 4	h 7 — h 6
8 — h 4 — g 5	h 6 — g 5
9 — h 1 — h 8	g 7 — h 8
10 — f 3 — e 5	d 6 — e 5
11 — d 1 — h 5	d 8 — f 6
12 — d 4 — e 5	f 6 — g 7
13 — e 5 — e 6	g 8 — f 6
14 — e 6 — f 7*	e 8 — f 8
15 — c 1 — f 4	f 6 — h 5
16 — f 4 — d 6†	Matt

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1 — e 2 — e 4	e 7 — e 5
2 — f 2 — f 4	e 5 — f 4
3 — g 1 — f 3	h 7 — h 6
4 — f 1 — c 4	g 7 — g 5
5 — h 2 — h 4	f 7 — f 6
6 — f 3 — g 5	f 6 — g 5
7 — d 1 — h 5*	e 8 — e 7
8 — h 5 — f 7*	e 7 — d 6
9 — f 7 — d 5*	d 6 — e 7
10 — d 5 — e 5†	Matt

Viertes Spiel.

Weiß	Schwarz
1 — e 2 — e 4	e 7 — e 5
2 — g 1 — f 3	b 8 — c 6
3 — f 1 — c 4	f 8 — c 5
4 — c 2 — c 3	d 8 — e 7
5 rochirt	d 7 — d 6
6 — d 2 — d 4	c 5 — b 6
7 — c 1 — g 5	f 7 — f 6
8 — g 5 — h 4	g 7 — g 5
9 — f 3 — g 5	f 6 — g 5
10 — d 1 — h 5*	e 8 — d 7
11 — h 4 — g 5	e 7 — g 7
12 — c 4 — e 6*	d 7 — e 6
13 — h 5 — e 8*	g 8 — e 7
14 — d 4 — d 5†	Matt.

Fünftes Spiel *).

Weiß	Schwarz
1 — e 2 — e 4	e 7 — e 5
2 — f 2 — f 4	e 5 — f 4
3 — g 1 — f 3	g 7 — g 5
4 — f 1 — c 4	g 5 — g 4
5 — c 4 — f 7*	e 8 — f 7
6 — f 3 — e 5*	f 7 — e 6
7 — d 1 — g 4*	e 6 — e 5
8 — g 4 — f 5*	e 5 — d 6

*) Dieses Spiel ist vorzüglich bequem, dem Anfänger zu zeigen, was es heißt, dem Gegner Schach bieten; es geschieht hier 16 Mal, so daß der Gegner gar keine Zeit gewinnt, einen Gegenplan zu machen, sondern nur immer darauf denken muß, dem Schach zu entgehen.

9	— d 2 — d 4	f 8 — g 7
10	— c 1 — f 4*	d 6 — e 7
11	— f 4 — g 5*	g 7 — f 6
12	— e 4 — e 5	f 6 — g 5
13	— f 5 — g 5*	e 7 — e 8
14	— g 5 — h 5*	e 8 — e 7
15	rochirt	d 8 — e 8
16	— h 5 — g 5*	e 7 — e 6
17	— f 1 — f 6*	g 8 — f 6
18	— g 5 — f 6*	e 6 — d 5
19	— b 1 — c 3*	d 5 — d 4
20	— f 6 — f 4*	d 4 — c 5
21	— b 2 — b 4*	c 5 — c 4
22	— f 4 — e 4*	c 6 — b 6
23	— c 3 — a 4†	Matt.

Sechstes Spiel.

	Weiß	Schwarz
1	— e 2 — e 4	e 7 — e 5
2	— f 2 — f 4	f 5 — f 4
3	— g 1 — f 3	g 7 — g 5
4	— f 1 — c 4	f 7 — f 6
5	— f 3 — g 5	f 6 — g 5
6	— d 1 — h 5*	e 8 — e 7
7	— h 5 — g 5*	e 7 — e 8
8	— g 5 — h 5*	e 8 — e 7
9	— h 5 — c 5†	Matt.

Wenn Anfänger die bisherigen Spiele genau durchgespielt haben, so muß Uebung das Uebrige thun. Ich rathe ihnen das eine oder das andre von

den obigen etwa halb durchzuspielen, dann das Buch wegzulegen, und es für sich zu endigen.

Die ersten Züge sind gemeiniglich uninteressant und leiden wenig Abänderung, wie dieß auch die obigen Spiele zeigen. Nach und nach legen die Gegner Plane an, das Spiel wird immer verwickelter, die Erwartung immer mehr gespannt, auf beiden Seiten wird die Stellung immer entscheidender; dann hängt von jedem einzelnen Zuge alles ab, und daher wächst die Bedachtsamkeit immer mehr. Für diejenigen, die schon Fortschritte gemacht haben, setze ich einige dergleichen Ausgänge, theils zum Vergnügen, theils zum Nachdenken her. Die Steine werden so gestellt, wie es die Ueberschriften angeben. K. heißt König, F. Feldherr; Tr. Thurm des K; Lr. Läufer des K; Sr. Springer des K; L. Läufer des F; S. Springer des F; T. Thurm des F. Der Weiße hat immer den ersten Zug. Man spiele die Züge nicht gleich nach, sondern verdecke sie und gehe erst selbst zu Rathe, welchen Zug man wohl für den besten hält; es macht viel Vergnügen, den wahren zu finden, oder ihn im Gegentheile hinterher nach dem Buche zu verändern.

Erstes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K f 8. — T d 1.	K e 6. F a 4. — T b 7.
T f 1. — S f 3.	T g 6. S c 6. — S h 6.
Bauer e 4.	Bauern a 6. b 6. e 5.
1 f 3 — g 5*	g 6 — g 5
2 f 1 — f 6*	e 6 — f 6
3 d 1 — d 6†	Matt.

Zweites Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K f 7. - T d1. - T f 1.	K e 5. - T a 6. - T g 6.
S f 2. — Bauer g 3.	S h 7. Bauern d 6. e 4.
1 f 2 — g 4*	g 6 — g 4
2 f 1 — f 5*	e 5 — f 5
3 d 1 — d 5†	Matt.

Drittes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 1—F b 3—T c 1.	K h 8—F h 3—T h 8.
T e 4—S c 6—S e 5.	T f 8. S b 8 S f 2.
Bauern a 3. b 4. e 3. f. 3.	Bauern a 5. b 6. f 6. g 3. g 7. h 7.
1 c 4 — h 4	h 3 — h 4
2 b 3 — g 8	h 8 — g 8
3 c 6 — e 7*	g 8 — h 8
4 e 5 — f 7*	f 8 — f 7
5 c 1 — c 8†	Matt.

Viertes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K d 5 — T e 4.	K b 1. — Bauer a 3
1 d 5 — c 4*	a 3 — a 2
2 c 4 — b 3*	a 1 — a 2 F*)
3 e 4 — e 1†	Matt.

*) Hier wird der Bauer, wiewohl vergeblich zum Feldherrn.

Fünftes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
F g 1. F g 6. T e 1	K b 8. F h 4. T c 8.
S a 4. S c 5. L c 1	T h 8. S b 4. S g 3.
L. f 1. — Bauern b 3.	L f 8. Bauern a 7. b 7.
e 4. f 2.	e 7. g 4.

1	c 1 — f 4*	b 8 — a 8
2	a 4 — b 6*	a 7 — b 6
3	e 1 — a 1*	b 4 — a 6
4	a 1 — a 6*	b 7 — a 6
5	f 1 — g 2*	a 8 — a 7
6	g 6 — b 6*	a 7 — b 6
7	c 5 — d 7*	b 6 — a 7
8	f 4 — e 3*	c 8 — c 5
9	e 3 — c 5†	Matt.

Sechstes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 1. F e 4. T e 1.	K b 8. F h 4. T a 8.
T f 1. S f 8. L g 2.	T h 6. S c 6. S g 3.
Bauern a 5. c 3. d 3.	L b 7. Bauern a 7. b 6.
	c 7. f 4. g 5.

1	e 4 — e 8*	b 7 — c 8
2	f 8 — d 7*	b 8 — b 7
3	a 5 — a 6*	b 7 — a 6
4	d 7 — c 5*	b 6 — c 5
5	e 8 — c 6*	h 6 — c 6
6	e 1 — a 1*	a 6 — b 7
7	f 1 — b 1†	Matt.

Siebentes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K b 6. T d 3. S b 3. S c 8. L g 6. Bauern c 2. e 4.	K c 4. T d 7. S b 8. S c 8. L e 5. L b 5. Bauern b 4. c 3.
1 g 6 — f 7*	d 7 — f 7
2 c 8 — d 6*	e 5 — d 6
3 d 3 — d 4*	c 6 — d 4
4 b 3 — a 5†	Matt.

Achtes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 1. F e 3. T d 1. S d 5. L d 2. Bauern b 5. c 4. f 2. g 3.	K a 8. F h 3. T c 8. T h 7. S g 4. L f 5. Bauern a 7. b 6. e 4. f 7. g 6.
1 e 3 — a 7*	a 8 — a 7
2 d 1 — a 1*	a 7 — b 8
3 d 2 — f 4*	c 8 — c 7
4 f 4 — c 7*	b 8 — c 8
5 a 1 — a 8*	c 8 — d 7
6 a 8 — d 8*	d 7 — e 6
7 d 8 — e 8*	e 6 — d 7
8 e 8 — e 7*	d 7 — c 8
9 d 5 — b 6†	Matt

Neuntes Spiel.

Stellung.

Weiß: K g 1. F f 4. T e 1. S b 5. — Bauern f 2. g 3.

Schwarz: K a 8. F h 3. T d 7. S b 6. L f 6. Bauern f 3. g 4. a 7. b 7.

	Weiß	Schwarz
1	e 1 — e 8*	f 6 — d 8
2	e 8 — d 8*	d 7 — d 8
3	b 5 — c 7*	a 8 — b 8
4	c 7 — a 6*	b 8 — a 8
5	f 4 — b 8*	d 8 — b 8
6	a 6 — c 7†	Matt

Zehntes Spiel.

Stellung.

Weiß: K g 1. F e 3. T c 3. T e 1. S d 5. L c 2. Bauern b 5. f 2. g 3.

Schwarz: K b 8. F h 3. T c 8. T h 8. S f 6. L f 8. Bauern a 7. b 7. d 6. e 7. f 3. g 4.

	Weiß	Schwarz
1	e 3 — a 7*	b 8 — a 7
2	e 1 — a 1*	a 7 — b 8
3	a 1 — a 8*	b 8 — a 8
4	b 3 — c 8*	a 8 — a 7
5	b 5 — b 6*	a 7 — a 6
6	c 2 — d 3*	a 6 — a 5
7	c 8 — a 8†	Matt

Eilftes Spiel.

Stellung.

Weiß: K h 1. F d 4. T h 3. S f 4. L e 7. L d 3. Bauern a 4. b 3. c 2. g 3. h 5.

Schwarz: K g 8. F f 2. T b 8. T e 3. S d 8. S g 7. Bauern a 6. b 6. c 7. f 5. g 7. h 7.

	Weiß	Schwarz
1	d 4 — d 8*	b 8 — d 8
2	d 3 — c 4*	g 8 — h 8
3	f 4 — g 6*	h 7 — g 6
4	h 5 — g 6*	g 4 — h 6
5	h 5 — h 6*	g 7 — h 3
6	e 7 — f 6†	Matt

Zwölftes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K h 1. T a 8. T f 4. S d 4. S e 6. Bauern g 2. h 3.	K h 7. T b 3. T d 2. S e 3. L e 4. Bauern c 4. d 5. h 6.
1 a 8 — a 7*	h 7 — g 6
2 a 7 — g 7*	g 6 — h 5
3 f 4 — h 4*	h 5 — h 4
4 d 4 — f 5*	e 4 — f 5
5 2 g — g 3*	h 4 — h 3
6 e 6 — f 4†	Matt

Dreizehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 2. F e 3. T f 1. T h 6. S h 4. Bauern b 5. g 3	K g 8. E d 5. T e 7. T f 8. S a 4. L c 5. Bauern b 6. e 4. g 6.
1 h 6 — h 8*	g 8 — h 8
2 e 3 — h 6*	e 6 — h 7
3 f 1 — f 8*	e 5 — f 8
4 h 6 — f 8*	d 5 — g 8
5 h 4 — g 6†	Matt.

Vierzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K h 1. F a 3. T f 1. S a 5. S b 3. L d 3. Bauern b 2. b 5. c 2. e 4. f 3.	K b 8. F g 3. T a 8. T c 8. S d 7. S f 4. Bauern b 6. e 6. g 5. h 4.
1 a 4 — c 6*	b 8 — c 7
2 a 3 — a 7*	a 8 — a 7
3 a 1 — a 7*	c 7 — d 6
4 e 4 — e 5*	d 6 — d 5
)5 d 3 — e 4	d 5 — c 4
6 a 7 — a 4*	c 4 — b 5
7 c 2 — c 4*	b 5 — a 4
8 b 3 — c 5*	b 6 — c 5
9 e 4 — e 2†	Matt.

Funfzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 2. F d 7. S c 3. S e 7. Bauern d 3. f 2.	K b 8. F e 1. S f 3. L b 7. Bauern a 5. b 6 c 7. g 4.
1 d 7 — d 8*	b 8 — a 7
2 c 3 — b 5*	a 7 — a 6
3 b 5 — c 7*	a 6 — a 7
4 e 7 — c 8*	b 7 — c 8
5 c 7 — b 5*	a 7 — b 7
6 d 8 — c 7*	b 7 — a 6
7 c 7 — c 8*	a 6 — b 5
8 c 8 — e 4†	Matt.

*) Wenn man statt des 5ten Zuges e 2 nach c 4 setzt, so ist der Schwarze gleich Matt. Aber das Spiel verliert seine Belustigung!

Allgemeine Spielregeln.

sind für den Anfänger von geringem Nutzen, weil er noch nicht fähig ist, sie einzusehen; aber nach längerer Uebung und Erfahrung sind sie brauchbar: denn warum sollten die Erfahrungen Anderer bloß beim Schachspiel unnütz seyn? Ich will daher hier die vorzüglichsten Regeln mittheilen.

1. Den Wirkungskreis, den eine jede Schachfigur hat, zu kennen und stets vor Augen zu haben, ist von der größten Wichtigkeit; folglich muß man darauf sein Augenmerk haben, welche Richtung einer jeden Figur zu geben ist, um ihr eine größere Wirksamkeit zu verschaffen.

Es beherrscht nämlich

Der König	5	bis	8	Felder
die Königinn	21	—	27	—
der Laufer	7	—	13	—
ein Springer	2	—	8	—
ein Thurm durchaus			14	—
ein Bauer	—	—	3	—

Der Grad der Wirksamkeit der 4 ersten Figuren hängt von dem Umstande ab, wie sie sich mehr oder weniger der Mitte des Schachbrettes nähern. Denn es beherrscht:

Der König auf einem Eckfelde nur 3, auf einem Grenzfelde 5, und in den 36 Mittelfeldern 8 Felder.

Die Königin auf allen Gränzfeldern 21, auf jedem der an dieselben stoßenden 23, auf den darauf folgenden 25, und auf den 4 Mittelfeldern 27 Fel-

Felder. Ein Läufer vermehrt seinen Wirkungskreis, von der Gränze nach der Mitte zu, von 7 auf 9, auf 11 und auf 13 Felder.

Ein Springer beherrscht auf den Feldern.

	a u. h.	b u. g.	c u. f.
auf der ersten Linie	2	3	4
— — zweiten —	3	4	6
— — dritten —	4	6	8

Ein Thurm beherscht 14 Felder, er mag stehen, wo er will. Daher scheint er recht absichtlich in die Ecke verwiesen zu seyn, weil er der einzige Stein ist, der durch das Vorrücken in die Mitte an Wirksamkeit nicht gewinnt. Folglich haben auch ein Thurm und ein Läufer zusammengenommen in jeder Lage nur so viel Wirksamkeit, als die Königinn allein.

Ein Bauer unterscheidet sich dadurch, daß er seine größte Wirksamkeit nicht, wie ein Offizier, im Mittelpunkte, sondern in der längsten Entfernung über den Mittelpunkt hinaus hat. Seine eigentliche Wirksamkeit erstreckt sich nur auf 3 Felder, (eines Gränzbauers auf 2,) weil er nicht mehr als soviel durch Ziehen und Schlagen besetzen kann. Allein es kommt bei den Bauern noch eine Wirksamkeit in ihrem Rücken in Betrachtung. Denn je weiter ein Bauer vorgezogen wird, desto mehr Felder deckt er hinter sich, in so fern er den feindlichen Steinen den Wirkungskreis auf alle diejenigen Felder verkürzt, worauf sich aus seinem Felde gerade und schräge Linien ziehen lassen, wie

sich aus folgender Tabelle ergiebt. Es deckt nämlich hinter seinem Rücken der Bauer

auf seiner	des Königs u. der Königinn	eines Läufers	eines Springers	eines Thurms
1 Linie	3	3	3	2
2 —	6	6	5	4
3 —	9	8	7	6
4 —	11	10	9	8
5 —	12	12	11	10
6 —	13	13	13	12

Die Summe dieser nach und nach gedeckten Felder ist daher bei den Bauern des Königs und der Königinn 54; bei dem Bauer eines Läufers 52, eines Springers 48, und eines Thurms 42. Folglich verhält sich auch der Werth der einzelnen Bauern wie diese Zahlen. Ein Bauer der die äußerste Entfernung über den Mittelpunkt hinaus erreicht, hat also den höchsten Werth, und ist daher eine Königinn.

2. Beim Anfange eines Spieles ist die Oeffnung desselben von Wichtigkeit. Mit dem Bauer vor dem Könige, dem Feldherrn und auch wohl vor den Läufern wird der Anfang gemacht. Die geringern Offiziere, die Springer und Läufer, folgen bald zur Deckung nach. Ehe man auf diese Art das Spiel geöffnet hat, ist jeder Angriff tadelhaft; denn gebraucht man dazu Offiziere, so werden sie leicht durch Bauern zurückgejagt; man retirirt und kommt dem Avancement des Gegners zu Hülfe. Eben daher ist es unüberlegt, die Offi-

ziere früher zu spielen, als die Gemeinen. Alles geht im Anfange auf gute Oeffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine, und zugleich auf Sicherstellung des Königs. Daher rathen Manche, gleich nach der gehörigen Oeffnung zu rochiren; entwickelt sich des Gegners Plan schon so früh, so ist es allerdings gut.

3. Schon während der Oeffnung des Spieles legt man nach und nach einen Plan an, und nimmt bei der Stellung der Steine darauf, so viel als es seyn kann, Rücksicht. Die Fortschritte des Gegners geben Veranlassung, ihn immer mehr und mehr zu verfolgen. Dieß muß mit Standhaftigkeit geschehen, und man muß sich nicht durch kleine Nebenvortheile darin aufhalten lassen: dadurch wird man nur zu Seitenschritten verleitet, die gewöhnlich mehr schaden als nützen. Merkt der Gegner den Plan und vereitelt ihn, so muß man nicht von neuem denselben anlegen wollen, sondern einen andern entwerfen, so gut man kann; denn ein bekannter Plan, den man mit eigensinniger Hartnäckigkeit verfolgt, macht das Spiel verlieren. Die erste Haupteigenschaft eines guten Planes ist die, daß ihn der Gegner nicht kennt, die zweite die, daß er gut berechnet ist. In richtiger Berechnung aller zum Plane gehörigen Züge liegt die Hauptkunst des Schachspiels. Seine eigenen Züge zu berechnen ist leicht, aber man muß auch die zu finden suchen, welche der Gegner dagegen thun kann. Dieß ist nicht so leicht, und noch schwerer ists, die vorher zu bestimmen, die er vermög-

der größten Wahrscheinlichkeit thun wird. Das Verstecken eines Planes erlangt man vorzüglich: a) indem man ihn auf die Hülfe geringer Steine baut, und die vornehmern, besonders den Feldherrn und die Thürme, davon ausschließt. b) Dadurch, daß man die Steine, welche den Angriff machen sollen, hinter sehr gleichgültige stellt; sie gleichsam in Dunkelheit begräbt. Sind die Züge mit Gewißheit berechnet, so opfert der feine Spieler seine wichtigsten Steine gerne auf, wenn es seyn muß und zur Ausführung des Planes oder zur Irremachung des Gegners gehört; ja er opfert sie mit Fleiß auf, um dem Gegner Hoffnung zum Gewinne zu machen; er bestärkt diese Hoffnung bis zum letzten Augenblicke, und macht den Gegner Matt, indem er zu gewinnen glaubt. Hierin besteht die seltnere und feinste Spielart. Weit gewöhnlicher ist es, seine Absicht zu verheimlichen, so lange sie noch vereitelt werden kann; aber mit offenbarer Gewalt zu spielen, wenn dies nicht mehr der Fall ist.

4. Da das Schachspiel auf der Kunst beruht, dem Gegner Zeitpunkte, Tempos, abzugewinnen, das heißt, daß ich mehr Angriffszüge thue, als er Züge zu seiner Vertheidigung thun kann: so muß dahin auch mein Hauptaugenmerk gerichtet seyn; denn dadurch bringe ich es dahin, entweder einen feindlichen Stein zur Uebergabe zu nöthigen, dessen Eroberung unter sonst gleichen Umständen mir den Sieg verschafft; oder seinen Stein einzusper-

ren, und dem meinigen dagegen Freiheit zu verschaffen, einen Angriff zu thun, dem der Gegner nicht ausweichen kann, oder endlich meine Bauern so vordringen zu lassen, daß ich gegen das Ende des Spiels eine neue Königinn bekomme.

a) Ich verliere daher ein Tempo:

Wenn ich einen Stein vorziehe, den der Gegner durch Vorrückung eines Bauers verjagen kann.

Wenn ich einen Stein des Gegners angreife, welchen er mit Nutzen anders wohin ziehen kann.

Wenn ich Stein um Stein schlage, und dadurch dem Gegner ein freieres Spiel verschaffe.

Wenn ich ohne Nutzen Schach biete. Um dieß zu vermeiden, muß ich daher immer die Zeit abwarten, da das Schachbieten zwei Gegenstände betrifft z. B. den feindlichen König von seiner Stelle zu treiben, damit er hernach nicht rochiren darf, oder ihn zu nöthigen sich mit einem Steine zu decken, der mich angreifen wollte, oder daß ich darüber Zeit gewinne, einen vortheilhaften Zug zu thun, wodurch ich folglich ein Tempo gewinne, und mein Spiel in eine bessere Lage bringen kann.

b) Ich gewinne dagegen ein Tempo:

Wenn ich zu rechter Zeit die Steine verwechsele oder aufopfere.

Wenn ich, anstatt einen angebotenen Bauer zu nehmen, die Zeit lieber dazu anwende, meinen Steinen ein freieres Spiel zu verschaffen.

Wenn ich, anstatt augenblicklich einen Vortheil zu benutzen, dessen ich ohnehin gewiß genug

bleibe, lieber einem meiner Steine Freiheit verschaffe, den entworfenen Angriff desto sicherer zu verfolgen.

c) Doppelt so viel Tempos als der Gegner verliert, gewinne ich, wenn ich ihn zwingen kann, Nothzüge zu thun und seinen Stein zurückzuziehen.

5. Dem Könige Schach bieten ohne Kraft, ist schlecht gespielt, wenn man nicht einen besondern Vortheil dadurch erlangen will. Kann der Gegner den schachbietenden Stein gleich wieder zurückschlagen, so verliert man einen Zug, und der Gegner ist zum Rücken gebracht. Greif also nur mit guter Vorbereitung an; dazu gehört, daß die Offiziere schon größtentheils im Spiele sind. Schlägt der Angriff gut an, so laß dich durch keine Lockspeise hindern, die dir der Gegner hinstellt; man spielt nicht um Steine zu gewinnen, sondern um Matt zu machen; gieb daher lieber Steine hin, um dir die Verschanzungen zu öffnen.

6. Ist ein feindlicher Stein zu schlagen, so sieh erst zu, ob du ihn ohne Schaden nehmen kannst; unterscheide, ob ihn der Gegner aus Versehen, aus Zwang oder mit Fleiß verliert. Kurz, es ist nicht immer Gewinn, einen Stein zu nehmen; man kann den Feldherrn nehmen und dadurch Matt werden. Nimm nicht gleich den Bauer, der sich vor deinen König setzt, er schützt ihn oft besser als die eigenen Bauern, weil er nicht genommen werden kann. Kannst du einen Stein nicht mehr retten, so suche ihn durch einen andern zu vergütigen,

den du von dem Gegner eroberst. Kannst du einen feindlichen Stein auf zwei und mehrerlei Art nehmen, so untersuche, welche die beste ist; im allgemeinen gilt dabei die Regel, den Stein von schlechterem Werthe zuerst zu gebrauchen, wenn ihn der Gegner wieder nehmen kann. Steine von gleichem Werthe ohne besondere Absicht gegen einander aufzuopfern, ist ganz gegen den Geist des Schachspiels; aber man giebt bisweilen gern den Feldherrn gegen einen Bauer hin, wenn er am Mattmachen hindert; oder man giebt gern gleich gegen gleich, wenn man den feindlichen Stein, der jetzt in besonderer Action ist, bekommen kann; denn ein Bauer, der in einer Hauptaction begriffen ist, gilt weit mehr, als der beste Offizier, der müßig zuschaut, oder unvollkommen deckt.

7. Vergiß nicht, deine Steine gehörig zu decken. Steht gegen deinen gedeckten Stein ein feindlicher doppelt gedeckter, so muß du den deinigen auch doppelt und mehrfach decken. Die bessern Steine müssen mit schlechtern gedeckt werden, aber nicht umgekehrt; denn deckt der Gegner seinen geringen Stein mit einem andern geringen, so kannst du deinen bessern Stein nicht zum Schlagen gebrauchen, denn er würde genommen werden. Ueberdem aber verliert man durch dergleichen üble Deckung immer einen Stein aus dem Spiele; denn er kann ja nicht gebraucht werden, wenn er Schildwache steht. Ein weit vorgerückter Bauer muß gut unterstützt werden, denn theils hat er Anwart-

schaft auf die Würde des Feldherrn, theils ist er oft zum Mattmachen unentbehrlich.

8. Ein wirksamer Angriff muß mit mehreren vereinigten Steinen zugleich, und kann nur äußerst selten mit einem oder zweien, geschehen.

9. Bereite dich früh zum Rochiren zu, aber laß es deinen Gegner nicht merken, auf welcher Seite du es thun wirst; dadurch wird er bei der Anlegung seines Planes ungewiß, wohin er allmählig seine Hauptkraft richten soll. Warte wo möglich erst diese Richtung ab, rochire dann auf die Seite, wohin der Angriff nicht gerichtet ist, und mache ihm so einen Strich durch die Rechnung. Hat dein Gegner rochirt, so laß deine Bauern auf der Seite vorwärts marschiren, und wohl unterstützt von Offizieren die 3 feindlichen vorstehenden Bauern angreifen. Man giebt die Regel, die drei Bauern vor dem rochirten Könige nicht aufzuziehen; dies ist nicht immer gut; denn oft ist das Aufziehen die einzige Rettung des Königs, und überdieß wird die Deckung der Bauern stärker, wenn einer oder der andere einen Schritt voraus thut.

10. Man muß seine Steine nicht zu sehr häufen, weil dieß die Bewegung hemmt. Feststehende Steine sind nicht viel besser, als verlorene; ja oft noch viel schädlicher, weil sie im Wege stehen. Suche dagegen des Gegners Steine zu häufen; gewöhnlich gelingt dieß, wenn er seine Offiziere zu früh spielt, dann von deinen Bauern zurückgedrängt und durch dein Vorrücken in einen engern Platz geschlossen wird. Häuft sich dein Spiel un-

versehens, so gieb lieber die lästigen Steine durch Tausch gegen gleiche weg.

11. Thue keinen Zug, ohne deutlich einzusehen, warum; ohne zu wissen, ob dich der letzte Zug des Gegners nicht in Gefahr setze; ohne zu überrechnen, ob dein Gegner nicht Züge dagegen thun könne, die dir Gefahr bringen. Suche die Absicht deines Gegners bei dem gezogenen oder zu ziehenden Steine zu erfahren, um gewiß zu werden, ob du auch die nöthige Zeit habest, den einmal entworfenen Angriff zu verfolgen, oder ob du nicht augenblicklich auf deine eigene Vertheidigung bedacht seyn müssest.

12. Hüte dich vor den feindlichen Springern; sie bieten oft doppeltes Schach dem Könige und dem Feldherrn oder Thurme zugleich. Ist ein solcher in der Nähe, so halte dergleichen Hauptsteine nicht mit dem Könige auf einerlei Farbe. Hüte dich, daß kein feindlicher Bauer zwei von deinen Offizieren zugleich angreife: hüte dich vor zwei, noch mehr vor drei feindlichen Offizieren, die auf einen und denselben Platz Absichten verrathen, zumal wenn er neben dem Könige ist: decke diesen Platz so gut es gehen will, oder verhaue jenen den Paß durch Zwischenstellung eines Bauers oder eines gedeckten Offiziers. — Laß den Feldherrn nicht vor dem Könige stehn; es ist leicht, ihn da zu verlieren, wenn sich der feindliche Thurm davor legt.

13. Im Allgemeinen ist zur gründlichen Erlernung des Schachs folgende Regel vorzüglich zu

bemerken: Man gewöhne sich, den Zweck eines jeden Zuges im Ganzen zu berechnen, ohne das Schachbrett zu berühren, und ihn dann erst mit den Steinen auszuführen, wenn man gewiß zu seyn glaubt, ihn gefunden zu haben. Wird man nach den ersten Zügen gewahr, sich betrogen zu haben, so giebt man den Steinen die vorige Stellung wieder, und versucht von Neuem. Man sieht den ersten Zug im Buche nach, und sucht die übrigen zu entdecken. Die schwersten Züge muß man öfters wiederholen, um sich damit bekannt zu machen.

Besondere Regeln.

a) die Bauern.

Die Kenntniß, die Bauern gut zu führen, entscheidet meistentheils das Gewinnen des Spiels; dieß ist im ganzen Philidor bewiesen.

1. Mittelbauern, d. h. die mit einander verbundenen des Königs und der Königinn, oder die des Königs und seines Läufers, oder endlich die der Königinn und ihres Läufers, sind von der größten Wichtigkeit, theils um die Richtung und das Spiel der feindlichen Steine auf meinen König zu unterbrechen; theils um die Steine zu unterstützen, womit ich in der Folge in das Spiel des Gegners eindringe. Ich kann mich durch solche zwei verbundene Bauern um einen Offizier stärker rechnen, wenn ich sie bis zu Ende des Spiels erhalten kann, weil der Gegner gezwungen ist, einen seiner Steine aufzuopfern, um zu verhindern daß nicht einer davon in die Dame kommt.

2. Es ist gefährlich, einen von den beiden Bauern, die in der Mitte neben einander stehen, vorzuziehen, ehe der Gegner die Auswechselung von diesen Bauern gegen einen von den seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, angeboten hat.

3. Den Königsbauer des Gegners muß man nehmen, sobald man kann. Dagegen muß man vermeiden, seinen Königsbauer, oder den Bauer der Königinn, gegen einen feindlichen Bauer des Läufers zu vertauschen.

4. Man rückt den Bauer der Königinn in den ersten Zügen gern vor. Wer aber den Zug nicht hat, muß mit demselben das Spiel nicht anfangen.

5. Es ist vortheilhaft, in den ersten Zügen meinen Bauer des Königsläufers gegen den Königsbauer des Gegners zu vertauschen.

6. Es ist nachtheilig, wenn ich zu Anfange des Spiels den Bauer meines Königsläufers einen Schritt vorrücken lasse, ehe ich rochirt habe, weil nämlich der Gegner den Springer meines Königs gegen meinen Königsbauer vertauschen, und mit seiner Königinn Schach bieten kann. Eben dieses gilt von dem Bauer des Läufers der Königinn.

7. Es ist kein guter Zug, wenn ich im zweiten Zuge den Bauer des Läufers der Königinn zwei Schritte vorrücke, weil ich keine Bauern behalte, um den Gegnern das Eindringen in mein Spiel zu verwehren. Ueberdieß bleibt auch der Bauer meiner Königinn ohne Thätigkeit zurück.

8. Man muß sich nicht entschließen, die Bauern des Flügels zu ziehen, bevor der Gegner

nicht rochirt hat, weil dieser sonst nach derjenigen Seite hin rochiren würde, wo meine Bauern am wenigsten vorgerückt, folglich auch am wenigsten im Stande sind, ihm zu schaden.

9. Ich muß keinen Bauer vorrücken, welcher zur Unterstützung eines andern bestimmt ist, oder welcher alsdann der Richtung meiner eignen Steine im Wege stehen würde, oder welcher so steht, daß er das Vordringen der feindlichen Springer verhindert.

10. Dagegen muß ich einen Bauer vorzurücken nicht versäumen, womit ich das Eindringen der feindlichen Springer abwehren kann.

11. Ich muß zu rechter Zeit einen Mittelbauer vorrücken, um diejenigen Steine zu unterstützen, womit ich in das Spiel des Gegners eindringen will.

12. Ein Freibauer, d. h. ein solcher, der keinen feindlichen Bauer mehr vor sich hat, welcher sein Vordringen hindern könnte, ist von großem Nutzen.

13. Ein Doppelbauer, d. h. zwei nicht neben, sondern hinter einander stehende Bauern, ist mehrentheils schädlich: jedoch nicht immer, sogar zuweilen vortheilhaft.

14. Man muß zu rechter Zeit einen Bauer aufopfern, um sich den freien Gebrauch eines Offiziers zu verschaffen, oder um alsdann einen andern Bauer zur Unterstützung eines dritten herbeiziehen zu können.

15. Wenn man von einander getrennte Haufen

von Bauern hat, so muß man immer den stärkeren Haufen zu vermehren suchen, indem man so viel Bauern, als möglich, auf die Mitte des Schachbretts bringt.

b) Die Läufer.

16. Der Königsläufer ist zum Angriffe geeignet, weil ihm sein Gang die Richtung auf den feindlichen König giebt, wenn dieser nämlich nach g hin rochirt hat, oder rochiren will. Man muß ihm den Läufer der Königinn entgegen setzen.

17. Wenn ich den Angriff und noch den weißen Läufer habe, so muß ich meine Bauern auf schwarzen Feldern, habe ich aber den schwarzen Läufer, so muß ich sie auf weißen Feldern erhalten, weil alsdann der Läufer das Eindringen des feindlichen Bauern verhindert.

Diese Regel ist überall wichtig, wenn man Bauern hat, die über die feindlichen vorgedrungen sind. Bei der Vertheidigung hingegen muß man seine Bauern auf Feldern von der Farbe des Läufers zu erhalten suchen.

18. Einen Läufer muß ich herausbringen, ehe ich den Bauer vorrücke, welcher ihm dem Weg versperren, und ihn unthätig machen würde.

19. So lange ich es vermeiden kann, muß ich die feindlichen Läufer nicht solche Richtungen nehmen lassen, wodurch ich in Zwang komme.

20. Wenn ich viel vorgerückte Bauern habe, so muß ich die Läufer fortzuschaffen suchen, weil die

se mehr, als alle andere Steine, geschickt sind, die Bauern im Fortrücken aufzuhalten.

21. Wenn mein Läufer von einem Springer angegriffen wird, so kann ich, im Fall ich es nicht rathsam finde, Stein um Stein nehmen zu lassen, diesen Läufer nur einen Schritt vor- oder rückwärts ziehen, um dadurch den ferneren Angriffen des Springers auszuweichen.

22. Wenn ich einen Läufer, der durch einen Bauer unterstützt ist, in das Spiel des Gegners eindringen lasse, und der Gegner keine Bauern mehr hat, um denselben zurückzutreiben, so wird dadurch der Gang der feindlichen Steine gehemmt, indessen die meinigen freies Spiel haben.

c) Die Springer.

23. Man muß, so viel als möglich, die Springer nicht eher herausbringen, als bis die Bauern der Läufer zwei Schritte vorgerückt sind.

24. Der erste Ausgang der Springer auf das dritte Feld der Thürme ist eben nicht der beste Platz für sie. Doch kann dieser Zug zuweilen nothwendig werden.

25. Es ist sehr nöthig, seine beiden Springer in eine wechselseitige Unterstützung zu bringen, und auf solche Felder zu setzen, wo sie von den Bauern weder angegriffen, noch zur Rückkehr genöthigt werden können.

26. Wenn ein Springer auf dem Felde, wo er steht, unbrauchbar ist, so muß ich ihn mit so wenig Zügen, als möglich, auf ein Feld bringen, wo er

entweder zum Angriffe oder zur Vertheidigung gebraucht werden kann.

27. Eines von einem Bauer unterstützten Springers muß man sich zu entledigen suchen; der andere ist alsdann um so weniger gefährlich.

28. Es ist gefährlich, mir den vom Läufer des feindlichen Königs unterstützten Springer auf den Hals kommen zu lassen, ehe ich meinen Königsläufer herausgebracht habe.

d) Die Thürme.

29. Den Thürmen muß man eine freie, wechselseitige Unterstützung verschaffen.

30. Man muß sie zuerst in das feindliche Spiel eindringen lassen, und wenn der Gegner einen solchen Thurm mit dem seinigen angreift, so muß man ihn lieber mit dem andern unterstützen, als den angreifenden schlagen.

31. Man muß sie auf offene Linien ziehen, auf welchen kein Bauer mehr steht, der ihren Gang aufhalten könnte, es wäre denn, daß man sie anderswo nöthiger gebrauchte, z. B. zur Deckung solcher Bauern, welche sonst keine Unterstützung haben.

32. Man muß lieber Thurm gegen Thurm vertauschen, als zugeben, daß der Gegner offene Linien damit besetze, oder seine Thürme verdoppele.

33. Derjenige, der seine Thürme verdoppelt, und sich damit zuerst einer Oeffnung bemeistert, ist beständig im Vortheile.

e) Die Königinn.

34. Im Allgemeinen steht sie auf der zweiten Reihe des Schachbretts am besten, um die auf derselben stehenden Bauern zu decken. Indessen muß sie dem Auszuge der übrigen Steine nicht im Wege stehen.

35. Besonders beim Anfange des Spiels muß sie sich niemals vom Mittelpunkte entfernen, sondern sich unter ihren Bauern zu erhalten suchen.

36. Man muß sich hüten, seine Königinn auf eine Linie zu setzen, worauf ihr König steht, wenn diese Linie offen und von Bauern entblößt ist.

37. Man muß sich hüten, einen feindlichen Stein mit der Königinn zu schlagen, wenn sie durch diesen Zug zuweit entfernt, und daher zum Angriffe oder zur Vertheidigung unbrauchbar wird.

38. Der feindlichen Königinn, welche in mein Spiel eindringen will, oder meinen König angreift, muß ich die meinige entgegensetzen.

39. Wenn ich den Angriff habe, so muß ich berechnen, ob ich nicht mit meiner Königinn ein doppeltes Schach bieten kann, und nachdem ich den größten Vortheil daraus gezogen habe, so muß ich sie im Nothfalle auf ein Feld zurückziehen, wo sie zu meiner eigenen Vertheidigung nöthig ist.

40. Wenn ich im Vortheile bin, so muß ich meine Königinn der Königinn des Gegners entgegensetzen, um ihn zur Verwechselung derselben zu nöthigen; oder, wenn er dieß nicht will, mit der meinigen in sein Spiel eindringen.

f. Von dem Könige.

41. Um zu beurtheilen, ob ich mit meinen Steinen die Mattsetzung des Gegners bewirken könne, muß ich berechnen, wie viel Zufluchtsörter ich dem feindlichen Könige durch Aufopferung irgend eines Steines abschneide, und wie viel ich ihm durch die angreifenden Steine versperre.

42. Gegen das Ende eines Spieles ist der König der beste Stein, wenn er sich dadurch gegen das Schachbieten deckt, daß er seine Stellung auf einem solchen Felde nimmt, von wo aus er zu gleicher Zeit alle ihm noch übrig gebliebenen Steine beschützen kann. Vorzüglich dient er alsdann, die Bauern zu unterstützen, und einen derselben in die Dame zu führen. Daher entscheidet der Gang der beiden Könige und ihre größere oder geringere Entfernung von den Bauern, welche sie unterstützen sollen, den Ausgang eines Spiels. Sie müssen sich also, besonders wenn keine Offiziere mehr vorhanden sind, durch welche sie zum Rückzuge genöthiget werden könnten, an ihre Bauern anschließen, um diese nachher unter ihrem Schutze vorrücken zu lassen. In diesem Falle hat derjenige den Vortheil, welcher dem feindlichen Könige sich zuerst entgegenstellen, d. h. demselben so nahe kommen kann, daß zwischen beiden nur Ein Feld bleibt. Denn näher dürfen sie einander nicht kommen.

43. Gegen das Ende eines Spieles muß man sich hüten, daß man seinen König nicht in eine

Ecke ziehe, und ihm den Ausgang durch das Vorrücken eines Bauern versperre; es sey denn, daß man keine andere Rettung sieht, als das Spiel zum Pattwerden einzuleiten.

44. Wenn keine Königinn mehr im Spiele ist, so ist es meistentheils sehr rathsam, den König vorrücken zu lassen.

45. Man muß König und Königinn niemals der Gefahr eines doppelten, oder versteckten Schachs aussetzen. Eben so muß man die vor dem Könige, oder der Königinn stehenden Bauern frei zu behalten suchen, und zu dem Ende den König, oder die Königinn von da wegsetzen, wohin die Steine des Gegners gerichtet sind.

46. Beim Zurückziehen meines Königs, welchem Schach geboten ist, muß ich mich hüten, daß ich ihn auf ein Feld setze, wo er der Gefahr eines doppelten Schachs bloß steht, wodurch er und zugleich die Königinn, oder ein anderer Offizier, angegriffen wird.

47. Ich muß die Königinn aus der Richtung der feindlichen Steine wegziehen, um die Freiheit zu behalten, mit einem Bauer, der vor einem von ihnen steht, diejenigen Steine schlagen zu können, welche der Gegner in mein Spiel eindringen zu lassen sucht.

48. Ich thue immer wohl, wenn ich einen Stein in die Linie ziehe, worauf ein feindlicher Stein seine Richtung auf meinen König hat, zumal wenn der Gegner keinen Bauer mehr hat, um diesen vorgerückten Stein zu verjagen.

49. Wenn der Gegner mit seinen Steinen weit vorgedrungen ist, so muß ich suchen, meinen König mit des Gegners eigenen Bauern zu decken. Ich gewinne dadurch Zeit, theils den entworfenen Angriff zu verfolgen, theils mich zur Vertheidigung meines Königs einzurichten.

50. Durch das Rochiren zu rechter Zeit sichere ich meinen König vor dem Schachbieten, setze meine Thürme in gegenseitige Verbindung, und zerstöre oft nicht nur den Plan des Gegners auf einmal, sondern setze ihn wohl gar in Verlegenheit. Nur darf ich mich damit weder übereilen, weil ich diesen Hauptzug nur Einmal in einem Spiele thun kann, noch die gute Gelegenheit dazu versäumen, weil der Gegner sobald als möglich, diesen Zug zu verhindern suchen wird.

51. Am besten rochirt man nach der Seite hin, auf welcher die feindlichen Bauern nicht weit vorgerückt sind, und wo die Steine des Gegners ihre Richtung nicht auf meinen König haben; zumal wenn der Gegner nach dem andern Flügel hin rochirt hat, weil ich sodann um so freiere Haud bekomme, meinen Angriff einzurichten, und gegen seinen König mir eine Oeffnung zu verschaffen.

52. Man muß den Gegner, wenn er rochirt hat, zu veranlassen suchen, daß er die Bauern ziehe, welche seinen König bedecken, weil man auf diese Art viel leichter den Angriff bewerkstelligen kann.

Es ist übrigens eine sehr unrichtige Vorstellung, wenn man glaubt, das Schachspiel beruhe auf

versteckten Plänen oder auf einer listigen Politik, daß man seine Absicht verbergen und seinen Plan ändern müsse, sobald ihn der Gegner errathen habe; im Gegentheil giebt es kein offeneres Spiel, als das Schachspiel, da zwei gute Spieler den Plan des Gegners bei jedem Zuge auf das innerste durchsehen müssen, und der gute Ausgang eines Plans nicht auf seinem Geheimnisse, sondern darauf beruht, daß die Summe der Angriffe die Summe der Vertheidigungen um Eins übersteige. Wer unter zwei Spielern am geschwindesten combinirt und summirt, hat die größte Fertigkeit, und wer unrichtig summirt, wird zurückgeschlagen. Ein Zug, von dem ein guter Spieler keinen vernünftigen Plan erräth, ist zuverlässig schlecht, und folglich haben nur die schlechten Spieler den Vorzug, daß ihre Pläne geheim, aber auch unschädlich bleiben.

Die Taktik des Schachspiels beruhet auf dem ganz einfachen Grundsatze: daß die Figuren meines Gegners eine zusammenhängende Masse vorstellen, die ich mit der Masse meiner Figuren zurückdrängen muß; daß ich aber eine große Masse nur dann bewegen kann, wenn ich mit allen meinen Kräften lediglich auf ihren Mittelpunkt wirke. Auf diesen Hauptgrundsatz hat denn auch wohl der Erfinder dieses Spiels dadurch hin gewiesen, daß sich der Wirkungskreis der meisten Figuren, so wie sie sich dem Centrum dem Schachbrettes nähern, in einer arithmetischen Progression von zwei erweitert. Siehe oben S. 288 u. f.

Auf der Anwendung der Lehre vom Mittelpunkte, auf dem auszumittelnden Verhältnisse des Tempo zu den Steinen, und auf dem Verhältnisse der Steine gegen einander selbst, beruht der Geist des Schachspiels.

Einige Muster von Spiel-Endungen, die eine Anweisung geben, wie man es angefangen hat, daß man es zum Patt oder Remis bringe, wenn man sich in einer gefährlichen Lage befindet, und die Hoffnung zum Gewinn aufgegeben ist.

Um patt zu werden, opfert man seine Steine nach einander auf, bis nur der König zu ziehen übrig bleibt. Jedoch muß man einen Offizier, z. B. einen Thurm oder die Königinn behalten, um theils seine Absicht zu erkennen zu geben, theils aber sein Vorhaben desto sicherer ausführen zu können, indem man seinen König so setzt, daß man ihn nicht rücken kann, ohne ins Schach zu kommen, und mit seinem Offizier den feindlichen König so lange verfolgt, bis dieser gezwungen wird, ihn zu nehmen, um nicht einem immerwährenden Schach ausgesetzt zu seyn.

Bei nachstehenden Beispielen ist noch folgendes zu bemerken: B zeigt in der Spielstellung die Bauern; mehrere Felder der Bauern sind durch ein ; getrennt. Die weißen Steine stehen immer auf der ersten Hälfte der Seite, die schwarzen auf der zweiten. Die Anmerkungen betreffen die Num. des Zuges. Es wird darin bei W. in der ersten, bei S. in der dritten Person gesprochen.

Erstes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz
K. 1a — T. 4b —	K. 6a — F. 2e — B. 3a;
B. 2a; 2c; 3d —	3c; 4d

Bei dieser Stellung ist das Spiel nothwendig remis, es mag den Zug haben, wer da will. Der W. erhält seinen Thurm auf der Linie b, und hindert des S. König durchzukommen, und wenn der S. mit F. 2e — 2c schlägt, so bietet der Thurm des W. ein immerwährendes Schach, da der S. diesen nicht schlagen darf, ohne patt zu werden.

Zweites Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 1g — T. 7g	K. 3h — T. 8e — B. 2g; 4g
1 T. 7g — 7h*	K. 3h — 3g
2 T. 7h — 7e	T. 8e — 7e

2. Wenn er statt zu schlagen seinen Thurm auf eine andere Linie zieht, so verfolge ich ihn unaufhörlich mit meinen Thurm und mache das Spiel remis.

Drittes Spiel.

Stellung

Weiß	Schwarz
K. 2c — S. 5a — Sr. 6g — L. 4c — B. 5g	K. 8a — F 7c — B 6d
1 Sr. 6g — 7e	B. 6d — 5d
2 Sr. 7d — 6c	B. 5d — 4c
3 K. 2c — 3c	F. 7c — 7g*
4 K. 3c — 4c	F. 7g — 5g

3. Wenn er anstatt dessen einen meiner Springer mit der Königinn schlägt, so ziehe ich erst L. 4 c — 5 d*, und wenn er den König gerückt hat, gebe ich ihm mit dem andern Springer ein doppeltes Schach, erobere die Königinn und gewinne das Spiel.

4. In dieser Lage ist das Spiel remis, denn ich ziehe meinen König um meinen Springer herum, und da er seinen König nicht ziehen kann, so muß er mit seiner Königinn mir ein fortdauerndes Schach bieten. d. h. das Spiel als remis aufgeben.

Viertes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 5f - F. 3c — T 8c	K. 5d — F. 2e — T. 4a
S. 5e - B. 3f	B. 6d

Aufopferung der Königinn, um den feindlichen König von einem Felde abzuschneiden, wohin er sich retten könnte.

1 F. 3 c — 5 c*	6 d — 5 c
2 T. 8 c — 8 d†	

Fünftes Spiel.

Stellung

Weiß	Schwarz
K. 2 h — F. 2 d —	K. 8f - F. 4h — T 8g
T. 7 a — Tr. 1 f. — S. 4d.	S. 5e - L. 6f — B 7h
B. 3 c ; 4 g ; 3 h.	

Aufopferung der Königinn und eines Thurms

um dem feindlichen Könige Zufluchtsörter abzuschneiden.

1 S. 4d — 6e*	K. 8f — 8e
2 F. 2d — 8d*	L. 6f — 8d
3 Tr. 1f — 8f*	T. 8g — 8f
4 S. 6e — 7g†	

Sechstes Spiel.

Stellung

Weiß	Schwarz
K. 1a — T. 1c — Tr. 5g	K. 8a — T. 2e — Tr. 2h
S. 5b — B. 2a ; 4b	S. 6f — B. 7a ; 6b

Aufopferung eines Thurmes, um den feindlichen König auf ein Feld hervorzuziehen, wo er matt werden muß.

1 T. 1c — 8c*	K. 8a — 7b
2 S. 5b — 6d*	K. 7b — 6a
3 Tr. 5g — 5a*	B. 6b — 5a
4 T. 8c — 6c†	

Siebentes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 1g — T. 1f — Tr. 5e	K. 8h — T. 5a — S. 5b
L. 1c — B. 4g	L. 6g — B. 3a ; 5d ; 7h

Aufopferung eines Thurmes und eines Läufers, um dem feindlichen Könige alle Zufluchtsörter abzuschneiden.

1 T. 1f — 8f*	K. 8h — 7g
2 L. 1c — 6h*	K. 7g — 6h
3 T. 8f — 8g	L. 6g — 7f
4 Tr. 5e — 5h*	L. 7f — 5h
5 B. 4g — 5g†	

Achtes Spiel.

Stellung

Weiß	Schwarz
K. 6 a — T. 7 h — S. 4 d	K. 8 e

Der W verpflichtet sich, seinen König gar nicht, und den Thurm nur Einmal zu ziehen. Ein merkwürdiges Spiel des Springers, um den feindlichen König nach und nach in eine Stellung zu bringen, worin er nothwendig matt werden muß.

1 S. 4 d — 6 c	K. 8 e — 8 f
2 S. 6 c — 7 e	K. 8 f — 8 e
3 S. 7 e — 6 g	K. 8 e — 8 d
4 S. 6 g — 8 f	K. 8 d — 8 e
5 S. 8 f — 7 b	K. 8 e — 8 d
6 S. 7 d — 6 f	K. 8 d — 8 c
7 S. 6 f — 8 e	K. 8 c — 8 d
8 S. 8 e — 7 c	K. 8 d — 8 c
9 S. 7 c — 6 e	K. 8 c — 8 b
10 T. 7 h — 8 h†	

5. Wenn er den König auf 8 c zöge, so würde S. 8 f — 6 e ziehen, und dadurch um zwei Züge früher matt machen.

Neuntes Spiel.

Stellung

Weiß	Schwarz
K. 1 e — T. 7 h — S. 4 d — B. 2 b	K. 8 e

Der W. darf nur den Springer und Bauer ziehen, und soll mit letzterem matt setzen. Ein sehr

merkwürdiges Spiel des Springers, um den König in diejenige Ecke zu treiben, wo er dem Matt nicht entgehen kann.

1	S. 4 d — 6 c	K. 8 e — 8 f
2	S. 6 c — 7 e	K. 8 f — 8 e
3	S. 7 e — 6 g	K. 8 e — 8 d
4	S. 6 e — 8 f	K. 8 d — 8 e
5	S. 8 f — 7 d	K. 8 e — 8 d
6	S. 7 d — 6 f	K. 8 d — 8 c
7	S. 6 f — 8 e	K. 8 c — 8 d
8	S. 8 e — 7 c	K. 8 d — 8 c
9	S. 7 c — 6 e	K. 8 c — 8 b
10	S. 6 e — 8 d	K. 8 b — 8 c
11	S. 8 d — 7 b	K. 8 c — 8 b
12	S. 7 b — 6 d	K. 8 b — 8 a
13	S. 6 d — 8 c	K. 8 a — 8 b
14	S. 8 c — 7 a	K. 8 b — 8 a
15	B. 2 b — 4 b	K. 8 a — 8 b
16	B. 4 b — 5 b	K. 8 b — 8 a
17	B. 5 b — 6 b	K. 8 a — 8 b
18	S. 7 a — 6 c*	K. 8 b — 8 a
19	B. 6 b — 7 b†	

Zehntes Spiel.

Ein Spießruthenspiel.

Stellung

Weiß	Schwarz
K. 7c — F. 1g — T. 3a	K. 7a — B. 4a;
Tr. 3c — S. 1d — Sr. 1e	5a; 6a; 4c; 5c; 6c.
L. 1c — Lr. 1f — B. 2b	

Der Bauer 2 b soll durch die dreifache Dop-

pelreihe der feindlichen Bauern dringen, um den S. matt zu setzen, und doch soll keiner von den Bauern des S. geschlagen werden dürfen.

1	Lr. 1 f — 3 h	K. 7 a — 8 a
2	L. 1 c — 3 e	K. 8 a — 7 a
3	F. 1 g — 2 g	K. 7 a — 8 a
4	F. 2 g — 1 h	K. 8 a — 7 a
5	Lr. 3 h — 8 c	K. 7 a — 8 a
6	Lr. 8 c — 7 b*	K. 8 a — 7 a
7	Sr. 1 e — 3 d	B. 4 c — 3 d
8	Tr. 3 c — 4 c	B. 3 d — 2 d
9	L. 3 e — 4 d	B. 5 c — 4 d
10	Tr. 4 c — 5 c	B. 4 d — 3 d
11	F. 1 h — 5 d	B. 6 c — 5 d
12	Tr. 5 c — 6 e	B. 5 d — 4 d
13	T. 3 a — 1 a	B. 4 a — 3 a
14	B. 2 b — 3 b	B. 3 a — 2 a
15	Tr. 6 c — 5 c	B. 5 a — 4 a
16	B. 3 b — 4 b	B. 4 a — 3 a
17	Tr. 5 c — 6 c	B. 6 a — 5 a
18	B. 4 b — 5 b	B. 5 a — 4 a
19	B. 5 b — 6 b†	

13. Wenn ich den Thurm nur einen Schritt zurückzöge, so würde ich meine Absicht verfehlen, denn das Spiel würde alsdann nur patt.

Eilftes Spiel.

Das Spießruthenspiel des Marschalls von Sachsen.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 3 h — F. 7 e — T. 8 a — Tr. 2 e — S. 7 c — Sr. 8 f — L. 1 c — Lr. 3 f — B. 2 g.	K. 8 g — B. 7 f ; 6 f ; 5 f ; 4 f ; 7 h ; 6 h ; 5 h ; 4 h.

Der W. Bauer 2 g soll, ohne daß einer der S. Bauern geschlagen werden darf, durch diese vierfache Doppelreihe der feindlichen Bauern dringen, und matt machen.

1 Sr. 8 f — 7 d*	K. 8 g — 7 g
2 T. 8 a — 8 f	K. 7 g — 6 g
3 S. 7 c — 6 e	B. 7 f — 6 e
4 F. 7 e — 7 f*	K. 6 g — 5 g
5 S. 7 d — 5 e	B. 6 f — 5 e
6 Lr. 3 f — 4 e	B. 5 f — 4 e
7 L. 1 c — 3 e	B. 4 f — 3 e
8 F. 7 f — 7 e*	B. 5 g — 6 g
9 K. 3 h — 2 h	B. 4 h — 3 h
10 B. 2 g — 3 g	B. 5 h — 4 h
11 B. 3 g 4 g	B. 6 h — 5 h
12 B. 4 g — 5 g	B. 7 h — 6 h
13 F. 7 e — 6 f*	K. 6 g — 7 h
14 B. 5 g — 6 g†	

Zwölftes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 4h — T. 7f — B. 6e; 6g; 2h.	K. 8h — S. 6f B4a; 7e; 7g 6h.

Der W. zwingt den S. ihn matt zu machen. Ein solches Matt geschiehet meistentheils mit dem Bauer des Gegners, den ich so leite, daß er mir das Matt geben muß. Wenn dieser Bauer auf dem Felde angekommen ist, das demjenigen Felde benachbart ist, auf welchem er das Matt geben soll, so setze ich meinen König unter das Patt, und gebe dem Bauer, der von seinem Könige unterstützt ist, einen Stein zu nehmen, wodurch er gezwungen wird, matt zu machen. Uebrigens kann ein Matt dieser Art, selten mit einem einzigen Steine bewirkt werden.

1 T 7 f — 8 f*	S. 6 f — 8 g
2 K. 4 h — 5 h	B. 4 a — 3 a
3 B. 2 h — 4 h	B. 3 a — 2 a
4 T. 8 f — 8 a	B. 2 a — 1 a F.
5 T. 8 a — 1 a	S. 8 g — 6 f†

Dreizehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 1 d — F. 6 f — T. 8 c Tr. 1 e — S. 1 g — L. 2 b	K. 1 b — B. 3 b

Bedingung wie im vorigen Spiele; auch macht sich der W verbindlich, seinen König nicht

zu ziehen, sondern des Gegners Bauer zu zwingen, ihn auf der Stelle matt zu machen, wo er steht.

1	Tr. 1 e — 2 e	K. 1 b — 2 a
2	F. 6 f — 7 f	K. 2 a — 1 b
3	T. 8 c — 1 c*	K. 1 b — 2 a
4	L. 2 b — 5 e*	K. 2 a — 3 a
5	F. 7 f — 7 a*	K. 3 a — 4 b
6	F. 7 a — 4 d*	K. 4 b — 5 a
7	F. 4 d — 2 b	K. 5 a — 6 a
8	L. 5 e — 4 f	K. 6 a — 7 a
9	L. 4 f — 2 d	K. 7 a — 8 a
10	Tr. 2 e — 1 e	K. 8 a — 7 a
11	S. 1 g — 2 e	K. 7 a — 7 b
12	F. 2 b — 7 g*	K. 7 b — 8 a
13	F. 7 g — 8 f*	K. 8 a — 7 b
14	F. 8 f — 7 e*	K. 7 b — 8 a
15	F. 7 e — 8 d*	K. 8 a — 7 b
16	T. 1 c — 7 c*	K. 7 b — 6 b
17	F. 8 d — 6 d*	K. 6 b — 5 b
18	T. 7 c — 5 c*	K. 5 b — 4 a
19	F. 6 d — 6 c*	K. 4 a — 3 a
20	T. 5 c — 5 a*	K. 3 a — 2 b
21	F. 6 c — 2 c*	B. 3 b — 2 c†

Vierzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 1 a — F. 8 b	K. 6 a — B. 2 a.
T. 3 b.	

Der W soll den S zwingen, ihn patt zu machen.

1	F. 8 b – 7 b*	K. 6 a — 5 a
2	F. 7 b — 6 b*	K. 5 a — 4 a
3	T. 3 b — 3 a*	K. 4 a — 3 a
4	F. 6 b — 3 b*	K. 3 a — 3 b

Funfzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 1 e — F 1 d	K. 8 a — B. 7 c
B. 5 b.	

Bedingung wie im vorigen Spiele; nur soll es dem W. erlaubt seyn, seinen Bauer zum Feldherrn zu machen, wenn er ihn in die Dame bringt.

1.	F. 1 d — 4 a*	K. 8 a — 8 b
2	F. 4 a — 6 a	B. 7 c — 6 c
3	B. 5 b — 6 b	B. 6 c — 5 c
4	K. 1 e — 2 d	B. 5 c — 4 c
5	F. 6 a — 5 b	B. 4 c — 3 c*
6	K. 2 d — 2 c	K. 8 b — 8 c
7	F. 5 b — 5 d	K. 8 c — 8 b
8	F. 5 d — 8 d*	K. 8 b — 7 b
9	F. 8 d — 7 c*	K. 7 b — 8 a
10	B. 6 b — 7 b*	K. 8 a — 7 a
11	B. 7 b — 8 b F*	K. 7 a — 6 a
12	F. 7 c — 7 b*	K. 6 a — 5 a
13	F. 7 b — 1 b	K. 5 a — 6 a
14	F. 8 b — 7 b*	K. 6 a — 5 a
15	F. 7 b — 6 b*	K. 5 a — 4 a
16	F. 1 b — 2 b	B. 3 c — 2 b
17	K. 2 c — 1 b	K. 4 a — 3 a
18	F. 6 b — 3 b*	K. 3 a — 3 b.

Sechzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
T. 1 c — K. 1 g	T. 8 h — K. 7 a
L. 3 e — S. 4 d	L. 4 g — T. 3 h
B. 2 f ; 5 a ; 7 b	B. 7 b ; 6 a ; 3 f

Matt in 5 Zügen.

1	4 d — 5 f*	7 b — 6 b
2	5 a — 5 b*	7 a — 8 a
3	7 c — 8 c F*	8 h — 8 c
4	1 c — 8 c*	8 a — 7 b
5	5 f — 6 d†	

Veränderung.

1	4 d — 5 f*	7 b — 6 b
2	5 a — 6 f*	7 a — 7 b
3	5 f — 6 d*	7 b — 8 a
4	6 b — 7 b†	

Siebzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 2 h — F. 4 b	K. 8 h — T. 6d — Tr. 2 e
T. 5 b — Tr. 7 f	F. 3 d — B. 7g ; 6f ; 6h.
B. 2 g;3 h ; 3 c; 5 f	

Matt in 5 Zügen.

1	5 b — 8 b*	8 h — 7 h
2	7 f — 7 g*	7 h — 7 g
3	4 b — 4 g*	7 g — 7 f
4	4 g — 8 g*	7 f — 7 e
5	8 g — 8 e†	

Veränderung.

1	5 b — 8 b*		6 d — 8 d
2	4 b — 8 f*		8 d — 8 f
3	7 f — 8 f*		8 h — 7 h
4	8 f — 8 h†		

Man spielt zuweilen, daß man sich verbindlich macht, mit einem von Anfange des Spiels bezeichneten Bauer den Gegner matt zu machen. Dieser Bauer ist gewöhnlich der des Springers vom König; z. B.

Achtzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 8 c — T. 7 c	K. 8 a F. 5 d
Tr. 4 e — S. 7 b	T. 3 c.
L. 3 f — B. 6 b	

Der Weiße soll den Schwarzen in 4 Zügen mit seinem Bauer matt setzen.

1	4 e — 4 a*	5 d — 5 a
2	7 b — 5 c*	3 c — 3 f
3	7 c — 7 a*	5 a — 7 a
4	6 b — 7 b†	

Neunzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K. 6 e — S. 6 a	K. 8 e — T. 8 c
Sr. 5 b — B. 5 e;	T. 8 h — L. 1 a
6 d ; 6 f ; 7 e	B. 3 e.

Der W macht den S mit seinem Bauer e 5 in 5 Zügen matt.

1 6 a — 7 c*	8 c — 7 c
2 6 d — 7 d*	7 c — 7 d
3 5 b — 6 d	7 d — 6 d
4 5 e — 6 d	
5 6 d — 7 d†	

XIII.

Das Tokkateglispiel.

Dieses Spiel wird unter zwei Personen gespielt. Es gehört dazu ein Bret von 24 Feldern oder Pfeilern mit abwechselnden Farben, davon 12 auf jeder Seite sind. Die Steine, die man dazu gebraucht, sind die gewöhnlichen Damenspielsteine. Jeder Spieler erhält 15 Steine, der eine die schwarzen, der andere die weißen. Es gehören ferner dazu zwei Würfel und für jeden Spieler Eine Marke. Um den ersten Wurf wird durch die beiden Würfel geloset; ihn bekommt, wer die höchsten Augen wirft.

Ehe das Spiel anfängt, setzt jeder seine 15 Steine in 2 Haufen auf das erste Feld der rechten oder der linken Seite des Bretes, denn es ist gleichviel, ob man von der rechten zur linken oder der linken zur rechten Hand spielt.

Jeder hat einen Becher aus dem er würfelt. Die Augen oder Points der gefallenen Würfel werden gezählt, und nach der Zahl der Augen werden die Steine auf die Felder gesetzt.

Man zählt nie von dem Felde, auf welchem die zwei Haufen Steine stehen, oder von einem be-

setzt gewordenen Felde sondern immer von dem nächsten.

Der Zweck des Spieles geht dahin, die 15 Steine von Feld zu Feld so lange fort zu setzen, bis sie auf der Seite des Gegners das letzte Feld erreicht haben und sodann heraus gekommen sind: jeder Stein muß also 23 Felder zählen, ehe er herauskommt; ist dieses geschehen, so hat derjenige, welcher seine Steine zuerst durchbringt, den Marsch gewonnen und legt dafür 2 Points an. Ist damit die Partie nicht aus, so bleiben die Marken stehen, und es entscheidet die folgende Partie. Was durch den Marsch über die Partie markirt ist, wird zur folgenden Partie angelegt und der Spieler, welcher den Marsch gewonnen hat, wirft an.

Beim Würfeln ist zu bemerken, daß die ungleichen Zahlen als Sechs Cinque, Quatuor Daus (4 und 2) einfache, zwei gleiche aber, als die beiden Sechsen, die beiden Dreien u. s. w. Doubletten genannt werden. Jede Doublette hat noch ihren besondern Namen. Die beiden Aß (1) heißen Bezet oder Ambesas; die beiden Däuser (2) Double deux, die beiden Dreien, Ternes, die beiden Vieren, Carnes, die beiden Fünfen, Quines, die beiden Sechsen, Sonnes.

Nach den auf den beiden gefallenen Würfeln stehenden Augen werden, wie schon gesagt, die Felder abgezählt und mit zwei Steinen besetzt. Dies kann auf eine zweifache Art geschehen: man kann entweder nach den Augen der beiden Würfel zwei Felder besetzen, oder die Points der beiden Würfel zu-

sammenzählen, (verbinden) und ein Feld mit Einen Steine besetzen. z. B. ich werfe 4 und 5, so kann ich mit einem Steine das vierte und mit dem andern das fünfte Feld besetzen, oder ich verbinde beide, und setze mit Einem Steine das neunte Feld des zweiten Bretes von dem, auf welchem der Stein gestanden hat. Das letztere findet jedoch beim Anfange des Spieles nicht Statt, wenn man Sonnes (zwei Sechs) oder Seß cinque wirft; in diesem Falle muß man zwei Steine abtragen, weil die Regeln des Spieles nicht erlauben, Einen Stein allein in seine Hucke oder in die Hucke des Gegners zu setzen. Auch steht es den Spieler frei, bei jedem neuen Wurfe neue Steine abzutragen oder die bereits abgetragenen weiter zu setzen.

Anfangs ist es rathsam, so wie es die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, zwei Steine von den aufgetragenen Haufen auf die Felder zu setzen, welche die Zahl auf den Würfeln bestimmt, man nennt dieses Abtragen. Hierdurch erreicht man den Vortheil, gleich anfangs Bände machen zu könnnen, d. h. zwei Steine auf ein Feld zu setzen. Man fängt auf dem ersten Brete an zu binden, und geht darauf in das zweite Bret. Das letzte Eckfeld im zweiten Brete heißt die Hucke oder die Ruhecke.

Der Marsch oder Gang oder das Besetzen der Felder wird leicht gelernt, wenn man bemerkt, daß die gleiche Zahl stets von einem weissen Felde auf ein weißes und die ungleiche Zahl von einem wei-

ßen auf ein schwarzes, und umgekehrt eben so von dem schwarzen auf ein weißes, geht.

Die Spielmarke kann eine silberne oder eine kupferne Münze seyn. Man setzt fest, ob die Partie geendigt seyn soll, nachdem man 6 oder 8 Mal durchmarkirt hat. Das Markiren geschieht, wenn ich durch meinen Wurf des Gegners Bloßen d. h. einen Stein meines Gegners treffe, der einzeln (simple) steht; ich markire alsdann Eins im Brete, d. h. ich setze meine Marke an die Spitze des ersten Feldes in Brete. Treffe ich zum zweitenmal einen Stein des Gegners, so rücke ich die Marke an die Spitze des zweiten Feldes, und immer um so viel weiter vorwärts, als ich einen einzelnen Stein des Gegners treffe. Bin ich so mit meiner Marke durch die zwei Breter gekommen, und habe 12 markirt, ohne daß mein Gegner mich geschlagen, oder mit seinen Steinen meinen Bloßen getroffen, und er also gar nichts markirt hat, so habe ich Quadruple oder Matsch oder vier Striche gewonnen; hat mein Gegner mich ein oder zweimal getroffen, so markire ich Triple oder drei Striche, hat er mich drei bis sechsmal getroffen, so markire ich Double oder zwei Striche, hat er mich aber siebenmal getroffen, welches man über dem Bret nennt, so markire ich nur simple oder einen Strich. Das Markiren geschieht mit Kreide auf dem Brete.

Hat ein Spieler 12 markirt, so hängt es von ihm als Gewinner ab, ob er das Spiel fortsetzen oder ein neues Spiel anfangen will; im ersten

Falle kann er diejenigen Points, die er mehr hatte als er zum Ausmachen benöthiget war, aufs neue markiren; man nennt dies einen Rest haben; im andern Falle wird das Spiel wie gewöhnlich angefangen.

Trifft man mit einer Doublette des Gegners Stein, so schiebt man die Marke um zwei weiter; trifft man den bloßen Stein des Gegners auch im 2ten Felde, so werden 4 Points, und wenn zugleich ein Nachschlag Statt findet, d. h. wenn, 6 Felder hinter meinem Band, welcher durch den Doubletten-Wurf geschlagen hat, auch noch 1 Stein steht, so werden 6 Points angelegt.

Man kann mit dem Wurfe, den man thut, nach Willkühr des Gegners Bloßen treffen; z. B. ich werfe 3, 4; treffe ich dadurch mit einer 3 oder einer 4 oder auch einer 7, so markire ich bei einem simplen Wurfe 1, und bei Doubletten zwei.

In die Hucke kann mit Einem Steine, wie schon bemerkt worden, nicht gegangen werden; man kann sie nicht anders als mit zwei Steinen nehmen, und dieß muß also entweder durch eine Doublette oder mit 2 Steinen, welche passen, geschehen.

Man kann auch die falsche Hucke nehmen, d. h. wenn mein Gegner seine Hucke noch nicht hat, und ich treffe mit meinem Wurfe in seine Hukke, ohne die meinige zu haben, so nehme ich die meinige, und rechne also 2 Point zurück

Habe ich meine Hucke, ohne daß mein Gegner die seinige hat, und treffe letztere mit meinem

Wurfe, so markire ich, so oft dieses geschiehet, zwei.

Habe ich im ersten Brete, worin sich das Spiel anfängt, sechs geschlossene Bände, so markire ich zwei dafür; dies nennt man das Schustern oder den kleinen Jan, oder das kleine Zumachen; dafür werden zwei markirt, und dieß geschieht so lange, als ich nicht aufmache.

Das zweite Bret des Gegners ist der große Jan, sein erstes Bret der Rückjan.

Derjenige, welcher im zweiten Brete sechs geschlossene Bände hat, markirt dafür auch bei jedem Wurfe zwei, so lange als er nicht aufbrechen muß, und dieß nennt man Zumachen.

In das zweite Feld des Gegners darf ich meinen Stein nicht einzeln setzen, so lange er seine Force hat, d. h. so lange er noch durch Setzung seiner Steine sechs geschlossene Bände machen kann.

Es ist aber erlaubt, wenn ich über sechs werfe, und einen Bloßen in des Gegners Felde finde, daß ich durch das offene Feld, wo sich einer von meinem Steinen durch den Wurf hätte hineinschlagen können, durchgehen kann, insofern auf dem ersten Felde des Gegners kein Bloßer auf den combinirten Wurf steht. Sehr vortheilhaft ist es, die Steine des 1sten Feldes, wenn man in seinem 2ten Felde zugemacht hat, so viel wie möglich in das 3te Feld hinüberzubringen, weil alsdann der Wurf 6 und die Doublette dieses Wurfes nicht mehr gege-

ben werden kann, in diesem Falle also die Force erhalten und långer zugehalten wird.

Auch ist erlaubt, mit zwei Steinen zugleich, der Wurf mag aus einer Doublette oder aus einem combinirten Wurfe bestehen, in des Gegners zweites Feld zu gehen. Dieß ist sehr wichtig, weil dadurch der Gegner an dem Zumachen verhindert wird.

Ist ein Wurf ganz oder zum Theil nicht zu setzen, so markirt der Gegner dafür im ersten Falle zwei, im letzten Eins.

Da man die Steine so setzt, bis man in des Gegners Feld, wo er angefangen hat, kommt, so nimmt man aus diesem Felde denjenigen Wurf, dem man nicht mehr geben kann, so viel Steine heraus; z. B. man wirft sechs, und hat nur 5 zu geben, so nimmt man einen Stein für die sechs heraus; hat man beide nicht zu geben, so werden zwei herausgenommen. Derjenige, der nun zuerst alle Steine herausgenommen, hat den Marsche gewonnen, und markirt zwei dafür; mit diesen kann er sich ausmarkiren, wenn er schon Zehn markirt hat, und steht er auf 11, so hat er eins aufs Neue.

Hierbei ist jedoch zu merken, daß, so lange der Gegner noch einen Band oder einen einzelnen Stein im ersten Felde hat, ich den Stein, welcher durch den Wurf getroffen wird, nicht herausnehmen darf: z. B. der Gegner hat seinen Band noch auf dem ersten Platze, und ich habe einen Band auf den 5ten Platze, so darf ich, wenn ich 6 und 5 werfe, nur

die 6 herausnehmen, für die 5 legt der Gegner 1 Point an; iſt ſein Stein aber nicht gedeckt, ſo markire ich gleichfalls 1 Point, denn jeder einzelne Stein wird das ganze Spiel hindurch geſchlagen, ſo oft er getroffen wird, er mag ſtehen in welchem Felde er wolle.

Man muß eine Hucke nehmen, ſobald ſich eine günſtige Gelegenheit darbietet, weil man, ſo lange man ſie nicht hat, der Gefahr, geſchlagen zu werden, ſehr ausgeſetzt iſt, beſonders wenn der Gegner ſeine Hucke, und viele Steine in ſeinem zweiten Brete oder den großen Jan hat, es mögen nun Bände oder Bloße ſeyn. Daher iſt es gut, einen oder zwei Steine auf dem fünften oder letzten Felde des kleinen Jans, oder des erſten Bretes zu behalten, ſo lange man kann, damit man dieſe Hucke nehmen kann, wenn man ſechs wirft.

Derjenige, welcher zuerſt die Hucke nimmt, kann die des Gegners ſchlagen, und er ſchlägt ſie wirklich, wenn er in dem Brete ſeines großen Jans Steine hat, es mögen Bände oder Bloße ſeyn, und ſolche Augen wirft, daß der eine und der andere von ſeinen Steinen gerade in die Hucke des Gegners trifft. Dieſer Wurf gilt durch ſimple zwei und durch Doubletten vier Points. Man kann aber die Hucke des Gegners mit einem oder zwei Aß nicht ſchlagen, wofern man nicht mit einem oder zwei Steinen ſeine Hucke beſetzt hat.

Hat man ſeine Hucke noch nicht, und der Geg-

ner die seinige auch noch nicht, so kann man solche mit Gewalt nehmen, d. h. wenn man sechs Cinque wirft, und das Zählen derselben die Hucke des Gegners trifft, so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque-Quatuor, oder auch Tres-Aß, wenn man Quatuor-Daus geworfen hat, und diese in des Gegenspielers Hucke kommen. Man darf aber alsdann nichts markiren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat, und die des Gegners nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt seine Hucke mit Gewalt zu nehmen, außer wenn man keine Steine hat, wodurch man sie für sich wirklich und frei nehmen könnte. Da man nun seine Hucke nicht anders nehmen kann, als wenn man zwei Steine zugleich hineinsetzt, so kann man beide auch nicht anders, als zugleich wieder heraus nehmen, um sie in die Brete des Gegners hinüber zu bringen, und daselbst den Rückjan zu machen; für jeden Stein, den man nicht setzen kann, verliert man zwei Points. Dieses wird beim Spielen leicht gelernt.

Ueberhaupt muß man bei dem Spiele seine Aufmerksamkeit vorzüglich darauf richten:

1. Daß man, wenn man anfänglich Würfe unter sieben Augen macht, auf den kleinen Schuster gehe.

2. Wenn man über 7 Augen wirft, daß man wo möglich die Hucke zu erlangen suche.

3. Daß man im zweiten Felde sechs geschlossene Bände zu machen suche.

4. Daß man den Gegner verhindere, zuzumachen,

welches nur geschieht, wenn man in sein Feld mit zwei Steinen gehen kann; oder,

5. Daß man seine Force so viel als möglich conservire, daher bei hohen Würfen, und wenn man mit zwei Steinen nicht in ein anderes Feld gehen kann, mit einem Steine durch des Gegners Feld zu gehen suche.

6. Daß man suche, beim Durchspielen in des Gegners ersten Felde zuzumachen, oder

7. Sich so zu setzen, daß, wenn man hohe Würfe macht, solche auch setzen kann.

8. Daß man so wenig bloße Steine setze, als möglich, damit man nicht geschlagen wird, und sich hauptsächlich keinen Schlägen von Doubletten aussetzt.

9. Daß man suche nicht eingesperrt zu werden daher man mit seinen Steinen immer zu avanciren suchen muß; denn wenn man mit zwei Steinen ganz im Anfange stehen bleibt, so riskirt man eingesperrt zu werden, und wenn der Gegner das Glück hat, sechs Bände vor meinem zu machen, und meine Steine alle schon abgespielt haben, so kann ich meine Würfe nicht setzen, und der Gegner markirt bei jeden Wurfe, den ich mache, 2 Points.

10. Man muß suchen, mit einem Bande so lange als möglich in dem ersten Felde, wo das Spiel anfängt, zu bleiben, wodurch dem Gegner das Zumachen in seinem Felde verhindert wird.

11. Beim Herausnehmen muß immer das Höchste erst gegeben werden.

12. Man muß sich enthalten, mit den schon

abgetragenen Steinen sechs zu setzen, so lange man kann, damit man dadurch entweder zumachen oder die Hucke nehmen könne.

13. Man muß nicht versuchen, den kleinen Jan zu machen, wofern man nicht im Anfange Asse, Däuser und Dreien wirft. Zwei oder drei Würfe können den Ausschlag davon geben.

14. Hält sich der Gegenspieler dabei auf, daß er den kleinen Jan machen will, so muß man mit seinen Spiele vorrücken, alles mit einem Steine hinter einander geben, und seine Steine in dem Brete des großen Jans ausbreiten, damit man desto eher die Hucke nehmen, und des andern seine, nebst seinen bloßen Steinen schlagen könne.

15 Man muß vorzüglich vor allen den siebenten Band machen, welcher der Teufelsband ist; und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hinter einander folgen, vorziehen.

16. Man muß fleißig die Würfe bemerken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind, sich auf solche Zahlen bloß geben, vornämlich, wenn er nur einen Wurf für sich und zwei dawider hat.

17. Wenn der große Jan des Gegenspielers gemacht, und sein Spiel zusammengerückt ist, so muß man sich merken, welche Zahl er nicht würde setzen können, ohne aufzubrechen, als alle Sechs, Sechs = Cinque, alle Fünf oder Fünf = Quatuor u. s. w; alsdann muß man die Steine von denen Feldern wegnehmen, auf welche diese Zahlen treffen. Dadurch nöthigt man ihn, aufzubrechen, und

seinen Stein in das Bret unsers kleinen Jans gehen zu lassen.

18. Wenn das Spiel des Gegners schlecht ist, und ihm nur noch zwei Points fehlen, so ist es gut, daß man sich decke, damit er nicht schlage. Denn wenn er schlägt, so markirt er die Partie mit einem oder zwei und geht ab.

19. Um den großen Jan desto länger zu halten, muß man seine Steine, soviel man kann, auf das erste Feld seines zweiten Bretes bringen, damit man keine Sechs zu setzen habe. Denn wenn man eine wirft, so hält man zu, indem man sie nicht geben kann, und der Gegner markirt nur einen Point für jeden Stein, den man nicht setzt.

20. Wenn man genöthigt ist, den großen Jan durch Cinque-Quatuor aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald aufbrechen muß, so ist es zuweilen vortheilhafter, zwei Steine auf die Gefahr, daß sie möchten geschlagen werden, bloß zu machen, als ihm freien Paß zu geben. Hierdurch wird er, wenn er Cinque-Quatuor, alle Fünf, Sechs-quatuor oder Sechs-cinque wirft, ebenfalls genöthigt aufzubrechen.

21. Enfilade nennt man, wenn einem die Würfel ganz zuwider sind, und man nicht zumachen kann. Ereignet sich dieses Unglück, und man hat noch einen oder zwei Bände zu machen, so muß man Steine auf diese leeren Felder setzen. Dadurch sperrt man dem Gegenspieler den Paß; und wenn sein Spiel weit vorgerückt ist, so nöthigt man ihn, auszutreten, nachdem er die Points

marquirt hat, die er für sein Zuhalten, und weil er geschlagen, gewonnen hat.

22. Wenn der Gegner schon zumacht, und man seine Hucke noch nicht hat, so muß man sie nehmen, wenn man auch gleich Bloße geben sollte. Denn bei allen Würfen, die er thun würde, würde er diese Hucke schlagen, welches ihm bei jeden, außer den zwei Points für das Zuhalten, auch noch 2 Points eintragen würde.

23. Man muß, wenn man in den Rückjan geht, Acht haben, daß man aus der Hucke gehe, wenn man bald zumachen will, und vornämlich wenn der Gegner nur noch zwei Bände in dem Brete seines großen Jans hat. Denn sonst würde man genöthigt seyn, seine Steine zu verlaufen, wenn man ein oder zwei Aß würfe, und die Rückbinde nicht zu Stande bringen oder zumachen können.

24 Man muß soviel als möglich ist, nach den Regeln und der Stellung seines Spieles und des Gegners seines spielen, dabei viel Klugheit haben, und nicht ohne eine Art von Gewißheit anhalten oder fortfahren, damit man nicht enfilirt, oder einem der Paß versperrt werde.

Man lernt niemals recht gut Tokkategli spielen, wofern man sich nicht angewöhnt, sobald man geworfen hat, herum zu sehen, ob man nicht des Gegners Hucke oder die seinige schlägt. Geschickte Spieler übersehen in einem Augenblicke, was sie schlagen können. Wenn man hierin zu einer Vollkommenheit gelangt ist, so macht man keine Schule mehr, d. h. man fällt nicht mehr in Strafe

Um die Würfe kennen zu lernen, welche für oder wieder einen sind, muß man wissen, wie viel Verbindungen der beiden Würfel es gebe, damit man theils seinen Nachtheil verhüten, theils seine Vortheile, indem man seine fortgerückten Steine von dem Gegner blind schlagen läßt, benutzen kann.

Es giebt sechs und dreißig Verbindungen der beiden Würfel, nämlich ein und zwanzig wirkliche und funfzehn mögliche.

Die wirklichen sind:	Die möglichen sind:
1 — 1	
1 — 2	2 — 1
1 — 3	3 — 1
1 — 4	4 — 1
1 — 5	5 — 1
1 — 6	6 — 1
2 — 2	
2 — 3	3 — 2
2 — 4	4 — 2
2 — 5	5 — 2
2 — 6	6 — 2
3 — 3	
3 — 4	4 — 3
3 — 5	5 — 3
3 — 6	6 — 3
4 — 4	
4 — 5	5 — 4
4 — 6	6 — 4
5 — 5	
5 — 6	6 — 5
6 — 6	

Die

Die Anzahl der Verbindungen für jede Zahl iſt folgende:

2 fällt 1 mal.
1 — 1

3 fällt 2 mal.
1 — 2
2 — 1

4 fällt 3 mal.
1 — 3
3 — 1
2 — 2

5 fällt 4 mal.
1 — 4
4 — 1
2 — 3
3 — 2

6 fällt 5 mal.
1 — 5
5 — 1
2 — 4
4 — 2
3 — 3

7 fällt 6 mal.
1 — 6
6 — 1
2 — 5
5 — 2
3 — 4
4 — 3

8 fällt 5 mal.
2 — 6
6 — 2
3 — 5
5 — 3
4 — 4

9 fällt 4 mal.
3 — 6
6 — 3
4 — 5
5 — 4

10 fällt 3 mal.
4 — 6
6 — 4
5 — 5

11 fällt 2 mal.
5 — 6
6 — 5

12 fällt 1 mal.
6 — 6

Zur kürzern Uebersicht dient folgendes:

Die 7 fällt auf sechserlei Art Verbindungen, und hat also	6
Die 8 und 6 fallen jede auf fünferlei Art und haben also zusammen	10
Die 9 und 5 jede auf viererlei Art	8
Die 10 und 4 jede auf dreierlei Art	6
Die 11 und 3 jede auf zweierlei —	4
Die 12 und 2, wie alle Doubletten auf einerlei Art, und haben also zusammen	2
Diese machen zusammen	36

Man kann auch einen andern Beweis führen, wenn man die Flächen des einen Würfels, welche sechse sind, mit den Flächen des andern, welche auch sechse sind, multiplicirt; als dann wird man finden, daß sechsmal sechs, sechs und dreißig machen.

Weil die Sieben die meisten Verbindungen hat, so ist es ausgemacht, daß sie am meisten fallen muß; daher ist es rathsam, den Stein zu binden, auf welchen die Zahl trifft, indem man von der Hucke des Gegenspielers an zählt, wenn man nur zwei Würfe, nämlich fünf Daus und Daus-Cinque zu fürchten, hingegen den Fall von vier andern Würfen, nämlich sechs Aß, Aß Sechse, Quatuor Tres und Tres Quatuor, zu hoffen hat. Man muß nicht denken, als wenn dieses nur zweierlei Würfe, und Aß Sechse mit sechs Aß, Quatuor Tres mit Tres Quatuor einerlei wären, denn der Würfel, welcher jetzt die Viere hat, kann in

dem folgenden Wurfe die Drei bringen, und derjenige, welcher jetzt die Drei gegeben, in dem folgenden die Viere haben. Wenn man also gleich eben die Zahl wirft, so sind es doch nicht eben die Würfel, die solche hervorbringen.

Die Doubletten müssen viel seltener vorkommen, als die simplen oder einfachen Würfe, weil sich solche nur einmal in beiden Würfeln finden, da die einfachen hingegen zwei, drei, vier und fünfmal vorkommen, die möglichen Verbindungen mit darunter begriffen.

Diese Regel dient auch, zu beweisen, daß die Sieben die mittelste Zahl von den Augen beider Würfel ist, ob diese gleich nicht mehr als zwölf hervorbringen können. Um diesen Beweis sinnlich zu machen, nehmen wir die höchsten Augen eines Würfels, welche sechs sind, nebst den niedrigsten des andern, welche eins sind, so haben wir sieben. Wenn man nun setzt, daß der Würfel, welcher jetzt die Sechse zeigt, in dem folgenden Wurfe die Eins, und derjenige, der die Eins hat, die Sechse wird, welche auch sieben machen, so wird man in diesen beiden Würfen vierzehn geworfen haben; daraus folget nun, daß die mittlere Zahl von den Augen zweier Würfel sieben ist.

Um zu erkennen, wie viel Würfe man wider sich hat, muß man zehn an der Zahl setzen, auf welcher man Bloße hat. Diese Regel ist gewiß, und wenn man auf der Fünfe bloß steht, so wird man finden, wenn man recht zusammenfüget, daß

man 15 Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechse 16, auf der Viere 14 u. s. w.

Von den elf Augen die man mit zwei Würfeln werfen kann, können fünfe mit einem allein und mit beiden zusammen geworfen werden; nämlich 6, 5, 4, 3 und 2; da hingegen 12, 11, 10, 9, 8 und 7 nur mit zwei können gemacht werden.

Gesetze des Tokkateglispieles.

1. Ein angerührter Stein ist ein gespielter Stein, oder so gut als gesetzt, wofern man nicht die Vorsicht gebraucht und gesagt hat: ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zurecht, ich will ihn nicht nehmen. Wer schlecht setzt, kann, sobald er seine Steine angerührt hat, gezwungen werden, da zu bleiben, wo er steht, oder mit einem einzigen Steine, wenn es angeht die beiden Zahlen zu geben, welche seine Würfel hervorgebracht haben.

2. Wer mehr oder weniger markirt, als er markiren soll, und die Points zu markiren vergißt, die er mit seinen Würfeln gewinnt, der wird sowohl wegen des mehreren, als des wenigern, und wegen dessen, was er vergessen hat, in die Schule geschickt, d. h. man markirt die Points die der andere vergessen oder, zu wenig oder zuviel markirt hat. Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler absichtlich Schulen macht, um den Gegner zu verhindern, daß er seine Steine nicht aufhebe und abgebe, welches ihn um die Partie bringen würde. Es ist alsdann gut, zu untersuchen, ob es vortheil

haft ist, ihn die Schule machen zu lassen, und sie zu markiren. Man muß deswegen die Beschaffenheit unsers und des Gegners Spieles, und wie beide stehen, in Erwägung ziehen.

3. Man hat es in seiner Macht, den Gegner die Schule machen zu lassen, ohne sie zu markiren, oder den Gegner zu zwingen, die Points zu markiren, die er gewinnt. Alles dieses muß geschehen, ehe von Neuem geworfen worden; denn sonst würde es nichts mehr gelten.

4. Man schickt aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule geschickt, und die Points markirt hat, wird selbst wegen desjenigen in die Schule geschickt, was er mit Unrecht markirt hat, und man nöthigt ihn, diese Points wieder zurück zu marquiren.

5. Derjenige, welcher für das Zumachen markirt, das er hätte thun können, aber nicht gethan hat, weil er einen andern Stein angerührt, als denjenigen, der dazu dienen sollte, wird wegen dessen, was er markirt, hat in die Schule geschickt, und genöthigt, den Stein zu setzen, den er angerührt hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vortheilhaft wäre, daß er zumachte, so kann er ihn dazu zwingen, und markirt nichts desto weniger für ihn die Points wegen der Schule.

6. Man muß die Würfel nicht eher aufheben, als bis derjenige, der sie geworfen, solche gesehen und genannt hat.

7. Die Würfel, welche auf die Leisten springen, und die, welche nicht gerade stehen, wenn sie gleich in dem Bretspiele bleiben, gelten nicht.

8. Zerspringt ein Würfel, so wird das Stück, welches mit den Augen erscheint, gezählt, und der Wurf ist gut. Liegen aber die beiden zersprungenen Seiten unten, und die beiden andern zeigen jede ihre Augen, so gilt der Wurf nichts, weil man mit drei Würfeln spielt.

9. Man kann, wenn man den Rückjan macht, weder einen noch zwei Steine in des Gegenspielers Hucke setzen, ob er sie gleich nicht mehr hat, und auch nicht wieder nehmen kann. Indessen kann man doch, wenn sie leer ist, den Paß daselbst borgen.

10. Wenn man die Hucke verlassen hat, so kann man sie mit Gewalt oder mit Recht durch den ordentlichen Wurf wieder nehmen. In dem ersten Falle muß der Gegner seine Hucke nicht mehr haben.

11. Man kann in dem Rückjane nicht eher aufheben und herausnehmen, als bis alle Steine in diesem Brete sind, wofern es nicht des Zuhaltens wegen geschieht. Denn alsdann kann man in einem fort bis auf die Leiste setzen, und sogar mehr als einmal, wenn sich der Fall ereignet.

12. Man ist verbunden, in dem Brete des Rückjans alles zu geben und zu setzen, was gesetzt werden kann. Aus diesem Grunde darf man niemals einen Stein aus dem Tokkategli nehmen, als wenn man die Zahl nicht mehr geben kann,

das ist, wenn mehr Augen geworfen worden, als sich noch Felder zwischen dem entferntesten Steine und dem Rande oder der Leiste des Bretes befinden.

13. Derjenige, welcher zuerst aufhebt und herauskommt, markirt 2 Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist. Hat er aber eine Doublette, so hat er den Satz oder das Spiel gewonnen, und fängt wieder zuerst an zu werfen.

XIV.

Das Billardspiel.

Allgemeine Regeln.

Wer ein guter Billardspieler werden will, muß ein gutes und richtiges Auge, einen festen Arm, und ein mehr ruhiges als leidenschaftliches Temperament haben, denn nichts verträgt sich weniger mit einem guten Spiele, als aufgeregte Gemütsbewegungen.

Die Handgriffe beim Billardspiele muß man sich gleich anfangs von einen guten Spieler zeigen und lehren lassen. Es giebt Angewöhnungen, die man nicht leicht wieder ablegen kann und die für das gute Spielen eben so nachtheilig, als dem guten Anstande zuwider sind.

Die Hauptregeln hiebei sind:

1. Den untern oder dicken Theil des Queue mit der ganzen Hand dergestalt zu umfassen, daß wenig oder nichts von demselben hervorragt. Eine Ausnahme machen die Colléstöße.

2. Man muß sich gleich an einen festen Griff des Queues gewöhnen.

3. Mit der linken Hand wird der sogenannte Bock gemacht; die Hand muß man dabei in einer festen und stetigen Lage bleiben, und der Bock muß nicht über 5 und nicht unter 4 Zoll von dem Balle entfernt seyn, auf den mit dem Queue gestoßen wird.

4. Das erste und wichtigste beim Stoßen selbst ist, seinen Ball auf das genaueste in der Mitte zu treffen, ohne dieses ist seine grade Richtung nicht möglich.

5. Man muß sich gleich anfangs an ein leichtes Queue gewöhnen; die Länge des Queue muß der Armlänge des Spielers angemessen seyn, damit die Regel 1 mit Bequemlichkeit beobachtet werden kann.

6. Der Ball, auf welchen gespielt wird, muß entweder gerade fortgestoßen oder geschnitten, oder duplirt, oder bricolirt, werden. S. w. unten

7. Finde ich es unmöglich einen Ball zu machen, so muß ich es doch dahin zu bringen suchen, daß mein Nachfolger entweder genirt stehe, oder wenigstens keine Prise erhalte.

8. Wenn der Ball, auf den ich spiele, preßcollé steht, so darf ich ihn nicht voll, sondern muß ihn auf der Seite anspielen, weil ich mich sonst versprengen, verlaufen oder verquetschen würde.

9. Wenn ein collé stehender Ball duplirt werden soll, so muß er zwar voll, aber nicht allzustark gespielt werden, damit man sich nicht versprenge.

10. Wenn der Ball collé an einem Loche steht,

so muß er jenseits und nicht diesseits des Loches angespielt werden, damit man sich nicht verquetsche.

11. Wenn der Ball von der Bande in das Loch gespielt werden soll, so ist er zwar voll, doch nicht allzustark zu spielen.

12. Ein Ball kann alsdann geschnitten werden, wenn er unweit eines Loches, der meinige aber weiter nach der andern Seite, folglich mit selbigem in gerader Linie steht.

13. Soll ein Ball gesprengt werden, so muß der Spielball mit dem Queue unter dem Mittelpunkte getroffen werden.

14. Derjenige, welcher sich aussetzt, tritt allemal dem Mitspieler zur linken Hand.

15. In Ermangelung eines Marqueurs ist derjenige, welcher des andern Ball gemacht oder gesprengt hat, ihm solchen aus dem Beutel herauszulangen, oder von der Erde aufzuheben, schuldig.

16. Derjenige, welcher sich während des Spieles aussetzt, hat sich nach der Gegend, in welcher sich des Gegners gemachter, verlaufener, gesprengter oder versprengter Ball befindet, zu richten und so auszusetzen, daß der Gesellschafter nicht etwa von oben hinunter, oder von unten hinauf zu gehen genöthigt werde. Dieß ist jedoch ein Convenienz die nicht überall befolgt wird, sondern das Aussetzen geschieht gewöhnlich von unten hinaufwärts. Die Regeln 14, 15, 16, betreffen bloß die Höflichkeit.

17. Die beiden en deux Bälle werden in einen Billardbeutel gethan; aus diesem langt jeder Spie-

ler einen heraus, auch können sie auf eine andere beliebige Art unter den Spielern vertheilt werden.

18. Derjenige, welcher den mit Einem Punkte bezeichneten Ball bekommen hat, setzt sich aus.

19. Wenn aber einer von dem andern etwas vorausbekommt, so muß jener sich aussetzen.

20. In den folgenden Spielen setzt sich allemal derjenige aus, welcher die letzte Partie gewonnen hat, den No. 19. angezeigten Fall ausgenommen.

21. Das Aussetzen geschieht niemals mit der bloßen Hand, sondern mit dem Queue,

22. Wenn der Ball beim Aussetzen bis an die Mittellöcher wieder herunter kommt, so verliert dessen Inhaber dadurch einen Point; doch bleibt der Ball stehen, und es wird auf ihn gespielt.

23. Es steht auch dem Gegner frei, ob er das Aussetzen annehmen will, wenn der Ball über die vier Zwecken auf der Billardbande wieder herunter gekommen ist.

24. Derjenige, welcher auf einen ausgesetzten Ball spielt, muß Bande halten. S. unten 44.

25 Wer beim Aussetzen seinen Ball in ein Loch spielt, ist des Aussetzens verlustig, wenn der andere Theil sich aussetzen will.

26. Nach erfolgtem Aussetzen darf derjenige, welcher sich ausgesetzt hat, seinen Ball nicht weiter touchiren, sondern er muß ihn an demjenigen Orte, auf welchen er beim Aussetzen gebracht worden, unverrückt stehen lassen.

27. Der ausgesetze Ball darf nicht näher nach

der Seitenbande zu stehen, als in derjenigen Gegend, wo in der obersten Bande die zwei Zwecken befindlich sind, es wäre denn, daß der Gegner dieses Aussetzen gelten lassen wollte.

28. Derjenige, dessen Ball beim Aussetzen noch nicht über die Mittellöcher hinaus passirt ist, hat das Recht ihn mit dem Queue entweder weiter hinauf zu stoßen, oder ihn mit selbigem wieder zurück zu holen, und sich von neuem auszusetzen.

29. Vor Anfange des Spieles haben die Spieler mit einander zu verabreden: a) ob einer dem andern etwas voraus geben wolle: b) wie hoch sie en deux, im Quarambole und Cinq-Quarambole die Partie, und im a la Ronde, a la Guerre und a la Figaro die Marken, wenn sie sich deren bedienen, spielen wollen; c) ob entweder gar kein Matsch, oder nur der einfache, oder auch alle Mätsche gelten sollen, und, d) bei Cinq-Quarambole, ob nur mit der einfachen oder mit allen Quarambolagen gespielt werden soll.

30. Wenn die Bälle, mit welchen gespielt wird, während des Spieles aus Versehen verwechselt werden, so verliert der, so es versehen hat, einen Point, und ist zugleich des durch diesen Stoß erlangten Vortheiles verlustig. Im en deux setzt sich dann der Gegner von neuem aus, in den übrigen fünf Arten von Spielen aber bleiben zwar die Bälle an den Oertern stehen, auf welche sie durch diesen Stoß gebracht worden, die gemachten aber werden wieder an ihre Stelle gesetzt.

31. Auf keinen Ball darf eher gespielt werden,

als bis er ruhig stehen geblieben ist. Geschieht es aber, so ist derjenige, welcher es gethan, des durch diesen Stoß erlangten Vortheiles verlustig, und im en deux setzt sich der Gegner von neuem aus; welches letztere er auch in dem Falle zu thun berechtigt ist, wenn jener durch diesen Stoß keinen Vortheil erlangt hat. In den übrigen fünf Arten vom Billardspiele aber wird in diesem Falle eben so wie in dem No. 30. angenommenen Falle, nämlich wie bei einer erfolgten Verwechselung der Bälle, verfahren.

32. Wenn beim Spiele entweder ein Spieler oder ein Zuschauer aus Versehen, entweder mit dem Queue, oder mit der Hand, einen Ball von seinem Orte verrückt, so muß derselbe sogleich, und ehe noch fortgespielt wird, wieder auf denselben gesetzt werden.

33. Niemandem ist erlaubt, zweimal mit dem Queue auf den Ball zu stoßen. Denn wer einmal gestoßen und den Ball getroffen, oder doch wenigstens touchirt, gleichwohl aber nicht von seinem Orte weggebracht hat, verliert zwei Points; denn es ist für ein non passe' anzusehen, mithin setzt sich im en deux der Gegner aus; in den übrigen fünf Arten von Spielen aber bleiben alle Bälle an ihrem vorigen Orte stehen und die folgenden spielen darauf.

34. Wenn einer seinen Ball, mit welchen er gefehlt oder einen Ball gemacht hat, im Zurücklaufen touchirt oder aufhält, so verliert er, in allen Arten von Billardspielen, außer dem auf den

Fehler gesetzten Verluste, noch zwei Points, weil sich dieser Ball noch hätte verlaufen können.

35. Das Sprengen hat nur im en deux und im a la Ronde statt, in den übrigen Spielen aber wird es bestraft.

36. Wer durch allerhand Vortheile, z. E. durch Anblasen der Bälle, Bewegung oder Erschütterung der Billardtafel, oder dergleichen, entweder seinen eigenen Ball oder andere Bälle im Laufen abzuhalten, oder zu befördern sucht, verliert einen Point.

37. Wenn einer von den Spielern, ohne der andern Genehmigung, während des Spieles einen Ball von der Tafel wegnimmt, oder wenigstens mit der Hand berührt, so verliert er einen Point; thut es aber ein anderer, der in diesem Spiele mit interessirt ist, oder ein Zuschauer, so muß in beiden Fällen der Ball wieder an seinen vorigen Ort gesetzt werden.

38. Wenn einer von den Spielern aus Unvorsichtigkeit einen Ball aufhält, so verliert er einen Point, und der Ball bleibt stehen: geschieht es aber von einem Zuschauer, so wird der Ball wieder an seinen vorigen Ort gesetzt.

39. Läßt ein Spieler aus Versehen das Queue auf die Tafel fallen, so daß damit ein Ball berührt und von seiner Stelle gerückt wird, so verliert er einen Point, und der Ball bleibt stehen.

40. Stößt ein Spieler mit einer Masse, oder mit dem Tourné oder mit der langen Masse, so muß er indessen sein Queue nicht auf das Billard

selbst, sondern an einen andern Ort, oder wenigstens auf die Banden legen, weil sonst ein Ball an selbiges anlaufen, und dadurch unter den Spielern Irrungen und Zwistigkeiten entstehen könnten. Wer dawider handelt, es geschehe nun zur Hinderniß der Bälle oder nicht, verliert einen Point.

36. Wenn einem Spieler im Stoßen die Masse von dem Stabe abgeht, und der Stab in dessen Hand bleibt, so verliert er zwar nichts, doch setzt sich im en deux der Gegner aus; in den übrigen Arten von Spielen, wird es für billardirt gehalten.

37. Wenn ein Ball beim Hinaussprengen an eine unweit des Billards stehende Person springt, und dadurch wieder auf die Tafel zurück kommt; so wird es so angenommen, als wenn der Ball wirklich auf die Erde gefallen wäre.

38. Wenn ein gesprengter und versprengter Ball an die Wand oder andere fest gemachte Sachen anfliegt, und dadurch auf die Tafel repoussirt wird, so ist es eben so viel, als wenn er auf der Tafel stehen geblieben wäre.

39. Wenn ein Ball in langsamer Bewegung in ein Loch fällt, so ist es gültig; bleibt er aber einmal still stehen, und fällt nachgehends, durch starkes Gehen oder Stoßen an der Tafel, hinein, so schadet und nutzt es keinem der Spieler, sondern er wird wieder an seinem vorigen Ort gesetzt.

40. Derjenige, welcher beim Spielen durch das Heraussprengen der Bälle an den Fenstern oder andern im Billardzimmer befindlichen Meu-

blen etwas verdirbt oder zerbricht, ist, so bald ihm keine Unvorsichtigkeit, Nachlässigkeit oder Uebereilung zu Schulden kommt, nicht verbunden, solches zu bezahlen oder zu ersetzen.

46. Aber der Schaden, welcher dem Billardtuche zugefügt wird, muß vergütet werden; doch wird jeder Billardbesitzer bei der dafür zu verlangenden Schadloshaltung die Billigkeit zu beobachten wissen. Für das erste Loch wird etwas mehr bezahlt, als für die nachherigen.

47. Wenn ein gemachter oder gesprengter Ball wieder an seinen gehörigen Ort gesetzt werden soll, sich aber auf demselben bereits ein dahin gespielter Ball befindet, so wird der dahin gehörige Ball auf den daselbst stehenden sachte geworfen, letzterer an dem Orte stehn gelassen, wohin ihn dieser Wurf getrieben hat, ersterer aber an seinen bestimmten Ort gesetzt.

48. Jeder, der aus der Hand, (en main) spielt, muß Bande halten, d. h. der untere Theil des Körpers darf nicht über die schmale Seite des Billards hinausragen, von wo er spielt. Am genauesten kann dies durch ein an die Bande scharf angehaltenes Queue bestimmt werden.

49. Quartier halten oder in der Kammer bleiben, heißt: seinen Ball beim Spielen aus der Hand nicht außerhalb der Linie setzen, welche durch den nächsten Quarambole-Fleck geht, und wodurch das Quartier, (die Kammer) bestimmt wird.

05. Der eine Fuß muß während des Stoßes

auf

auf der Erde stehen bleiben, oder doch solchen wenigstens berühren.

51. Es darf der Ball von dem Spieler nicht eher, als er abstößt, mit dem Queue berührt werden; wird er dadurch nur im geringsten bewegt, so darf derselbe, sobald der Gegner Touché gerufen hat, nicht stoßen. Der Gegner zählt diesen Fehler für sich mit Eins.

52. Zerbricht während des Stoßes etwas an den gebrauchten Instrumenten, so ist der, dem dieses wiederfährt, des Stoßes zwar verlustig, doch wird ihm kein daraus entstandener Nachtheil angerechnet.

53. Wenn zwei Bälle ganz nahe beisammen stehen, und der Spieler berührt, indem er den seinigen spielen will, den andern, so darf er, wenn der Gegner Touché gerufen hat, nicht stoßen.

54. Wer etwas ohne Vorsatz an den Instrumenten während des Spieles zerbricht, ist nicht verbunden den Schaden zu ersetzen; hingegen wird der an dem Tuche gemachter Schaden der Ungeschicklichkeit des Spielers mit Recht beigemessen. S. oben No. 45. 46.

55. Will der Spieler sprengen, und er glaubt, daß der Ball über den rechtmäßigen Spielraum geworfen werde, so ist er verbunden es zu sagen, und den Marqueur vortreten zu lassen.

56. Für die Umstehenden ist noch zu erinnern, daß keiner die Spielenden auf irgend eine Art hindern, den Spielraum um das Billard verengen, das Spielen selbst stören, in das Spiel reden u. dgl. darf.

57. In zweifelhaften oder streitigen Fällen muß der Marqueur entscheiden, dessen Ausspruch als gültig angenommen wird.

58. Wenn nur zwei Personen im Spiele begriffen sind, und es will eine Partei von 3, 4 oder mehreren Personen spielen, so muß die kleinere Anzahl der größern weichen. Sind jene zwei zuerst spielenden aber erböthig, mit zu dem Spiele der übrigen zu treten, so dürfen sie nicht abgewiesen werden. Ist es ein Spiel, woran nicht alle Theil nehmen können, so muß einer von den Angekommenen wegbleiben. Sind mehrere Personen im Spiele begriffen, und es will eine Gesellschaft ein sogenanntes Commerce- oder Gesellschaftsspiel spielen, so müssen jene unter obigen Bedinguugen weichen. Ist es aber der Fall, daß einige spielen, und eine gewisse Anzahl Partien erforderlich ist, um ihr Spiel zu endigen, so müssen diese zuerst ausgespielt werden.

I. Partie blanche oder simple.

1. Dieses Spiel wird eigentlich nur von zweien gespielt, doch kann es auch unter 3 u. 4, Personen gespielt werden. Bei dreien ist einer der Reihe nach König, welcher unabgesetzt die Partie ausspielt. Seine beiden Gegner wechseln, wenn einer fehlt, oder der König einen Ball macht. Auch spielt man so, daß der erste, welcher gegen den König spielt, nicht eher abtritt, als bis der König die Hälfte der Partie d. i. 6 Points zählt.

Bei vieren spielen und wechseln zwei und zwei mit einander. Eine Tour nennt man, wenn alle Theilnehmer Könige gewesen sind.

2. Ist über den Spielpreis und die Points, die einer dem andern etwa vorgiebt, auch wegen des Matsches das Nöthige festgesetzt, so werden die zwei Spielbälle in eine Pelouse geworfen, und derjenige, welcher No. 1. ergreift, setzt sich aus.

3. Wer des Gegners Ball fehlt oder mit dessen Ball aus Versehen spielt, verliert 1 Point.

4. Derjenige, welcher einen Ball gemacht hat, setzt sich vom neuem aus, so wie der, welcher 2 oder mehrere Points zugleich zählt, Acquit geben muß.

5. Wer sich verläuft, verliert zwei, und wenn er dazu gefehlt hat, 3 Points. Wer des Gegners Ball sprengt, gewinnt 2 Points, wer sich versprengt, verliert 2 Points. Wer ein Nonpassé macht, verliert 2 Points, und der andere Spieler setzt sich aus.

6. Macht einer einen nonpassirten Schweizer, d. i. verläuft oder versprengt er sich, ohne des Gegners Ball zu erreichen, so verliert er 4 Points.

7. Die Partie ist mit 12 Points geendigt.

8. Der Gebrauch der gewöhnlichen Maschinen, des Bockes, der Masse, des Tournés finden in diesem Spiele statt.

II. Triambole.

1. Dieses Spiel wird gewöhnlich von 2 Per-

sonen gespielt; nehmen drei oder vier Personen daran Theil, so findet Statt, was bei der Partie blanche No. I. gesagt worden. Es gehören dazu die beiden Spielbälle, und der Quarambole-Ball, welcher beim Anfange des Spieles auf den bestimmten Quarambole-Fleck gesetzt wird.

2. Alle Verabredungen, den Spielpreis, oder den Matsch betreffend, müssen vor Anfange des Spieles festgesetzt werden.

3. Die Partie wird mit 24 Points ausgespielt. 11 ist der einfache, 3 der triple Matsch. Giebt aber ein Spieler dem andern etwas vor, so kann der Matsch nach Gutdünken bestimmt werden. Ist nichts verabredet worden, so muß derjenige, welcher etwas voraus bekommen hat, ehe er aus dem einfachen Matsche kommt, d. h. 12 Points hat, auch noch die Hälfte von den voraus erhaltenen Points zählen können z. B. wer

3	voraus bekommen hat, muß				14
6	—	—	—	—	15
8	—	—	—	—	16

Points u. s. w. zählen können.

4. Wer sich aussetzt, darf seinen Ball nicht so stark an die Bande spielen, daß er den in der Mitte stehenden Quarambole-Ball auf dem Rückwege wieder erreicht; geschieht dieß, so verliert er 1 Point; eben so viel verliert der sich aussetzende Spieler, wenn er den Quarambole-Ball berührt.

5. Wer den Quarambole-Ball macht, zählt 3 Points, eben so viel verliert der, welcher sich darauf verläuft.

6. Ein gemachter Spielball zählt 2 Points, eben so viel verliert ein Verläufer darauf.

7. Wird der Quarambole-Ball gemacht, indem des Gegners Ball noch auf der Tafel steht, so wird solcher wieder auf seinen Platz gesetzt, und man hat das Recht, auf diesen oder des Gegners Ball fortzuspielen. Ist aber der andere Spielball nicht mehr auf der Tafel, so wird der Quaramboleball aufgesetzt, und von neuem Acquit gegeben.

8. Wer die beiden Bälle mit seinem Spielballe zugleich trifft, hat triambolirt oder quarambolirt, und gewinnt zwei Points.

9. Quarambolirt man und macht zugleich den Quarambole-Ball, so zählt man 5 Point; macht man den Spielball des Gegners, so gilt es 4, und macht man beim Quaromboliren beide Bälle, 7.

10. Verläuft man sich aber bei einem von diesen Fällen, so zählt man zwar für das Quaramboliren 2, der Gegner aber zählt den Verläufer auf den Quarambole mit 3, auf den Spielball mit 2 Points. Sollte die Partie schon auf 22 stehen so hat sie der, welcher sich in diesem Falle befindet, gewonnen, weil das Quaramboliren vorhergegangen ist.

Nach dieser Regel wird jedoch nicht überall gespielt; das Quaramboliren wird nämlich gar nicht gerechnet, wenn ein Verläufer darauf folgt; auch macht die Quarambolage nicht überall aus, daher muß das eine oder das andere verabredet werden.

11. Sollte der Spielball, wenn der Quarambole gemacht worden ist, gerade auf dessen Fleck stehen, so wird letzterer auf den ihm zunächst befindlichen Punkt gestellt, oder man läßt ihn senkrecht auf den Spielball fallen, und überläßt es dem Zufalle, wohin dieser läuft.

12. Wer den Quarambole macht, und weiter spielt, ehe dieser wieder auf seinen Platz gestellt ist, verliert 1 Point.

13. Bleibt der Quarambole auf der Tafel, und man verläuft sich auf den Spielball, es geschehe nun solches allein, oder zugleich mit ihm, so spielt der Gegner auf den Quarambole-Ball, er stehe nun als ausgesetzt auf dem Platze, oder wo es sonst sey. Befindet sich solcher im Quartier oder in Ruhe, so muß par bricole darauf gespielt werden; fehlt man ihn, so verliert man 1, verläuft man sich aber noch dazu, 3 Points.

14. Das Sprengen ist in diesem Spiele gänzlich verboten; wer es thut, muß sich auf den Quarambole-Ball einer Strafe von 3, auf den Spielball von 2 Points unterwerfen. Bei 4 Personen wird der, welcher einen Ball sprengt, abgesetzt.

15. Sind beide Bälle vom Gegner in das Quartier gespielt worden, so muß man auf einen von beiden spielen, oder man kann mit 1 Point Verlust Acquit geben, so wie man auch den Fehler beim Bricoliren mit 1 Point bezahlt.

16. Schweizer werden mit 3, Nonpassés mit 1 Point bestraft.

17. Der Gebrauch der Maschinen ist erlaubt.

III. Quarambole.

1. Dieses Spiel kann in Ansehung der Anzahl der Spieler wie das vorhergehende gespielt werden. Außer den beiden Spielbällen, gehören 2 Quarambole-Bälle dazu, von denen der eine wie bei Triambole, der andere aber auf den Fleck bei der Kammer gestellt wird.

2. Vor dem Anfange des Spieles muß man ausmachen, ob die Quarambole-Bälle nur in bestimmte Löcher gespielt werden müssen oder nicht.

3. Da diese Partie auf 36 Points ausgemacht wird, so ist der einfache Matsch verloren, wenn mant nicht 18, der triple Matsch, wenn man nicht 9 Points hat; doch gilt auch hier, was oben No. 3. bei Triambole gesagt worden ist.

4. Uebrigens gelten die Regeln des vorigen Spieles. Quarambolage zwischen zwei Quarambolen gilt 3 Points.

IV. Cinq : Quarambole.

1. Zu diesem Spiele gehören 5 Bälle. Auch hier gelten die Regeln, der Matsch ꝛc., wie beim Triambole. Es sind hier außer den beiden Spielbällen noch 3 kleinere, nämlich zwei Quarambolebälle und ein in der Mitte stehender, die Caroline genannt.

2. Vor dem Anfange eines jeden Quarambole-Spieles ist festzusetzen, ob die Quarambolage das Spiel ausmachen soll oder nicht.

3. Die Quarambolage mit dem Spielballe des

Gegners und einem Quarambole gilt 2, mit der Caroline und einem Quarambole 4, mit dem Spielballe des Gegners und der Caroline 3, und die Quarambolage mit den beiden Quarambolen 3 Points.

4. Wird mit mehreren Bällen quarambolirt, so werden die Quarambolagen genau nach der Reihenfolge gezählt, wie sie gemacht worden. Trifft man z. B. die Caroline zuerst, dann den Spielball und zuletzt den Quarambole, so zählt man 5 Points. Trifft man die Caroline zuerst, dann den Quarambole und zuletzt den Spielball, so zählt man 6 Points; trifft man aber den Spielball zuerst, dann die Caroline und zuletzt den Quarambole-Ball, so zählt man 7 Points.

5. Die Caroline darf nur in die beiden Mittellöcher gespielt werden, und zählt dann 6 Points. Verläuft man sich aber darauf, oder spielt man sie in ein Eckloch, so verliert man 6 Points. Der Verläufer auf einen Quarambole zählt 3.

6. Da diese Partie mit 48 Points beendigt wird, so ist unter 24 der simple, und unter 12 Points der triple Matsch.

V. A la Ronde.

1. Dieses Spiel wird mit 12 a la Guerre Bällen und einem etwas größern Spielballe gespielt.

2. Die Zahl der Spieler ist unbestimmt.

3. Jeder Spieler erlegt vor dem Anfange des Spieles einen Einsatz, von dem der Gewinn bezahlt wird; der Verlust kommt in die Kasse.

4. Der Spielball wird sowohl vom Anfange an,

als so oft er en main ist, auf den Platz der Caroline gesetzt.

5. Die Bälle werden in gleicher Ordnung dicht an den Banden so umher gestellt, daß von einem Loche zum andern allemal 2 Bälle stehen. Das Loos entscheidet, wie die Spieler auf einander folgen, welches dann auf der Tafel bemerkt wird.

6. Der Erste spielt mit dem auf dem Platze der Caroline stehenden Spielballe, auf einen von den 12 an den Banden stehenden Bällen; diese müssen aber der Reihe nach von der Bande gespielt werden, nämlich von der rechten zur linken Hand, oder auch von der linken zur rechten, ehe auf einen losgemachten Ball gespielt werden darf; wer dagegen fehlt, und einen schon abgelöseten macht, verliert 2 Points.

7. Wer einen Banden-Ball gemacht hat, spielt so lange fort, als er Bälle macht. Es muß zwar so lange noch Bälle an der Bande stehen, darauf gespielt werden; allein die Bälle, welche durchs Spiel dahin kommen, sind davon ausgenommen.

8. Ein Fehler auf den Ball, den man spielen will, zählt, wenn auch nachher noch ein anderer Ball getroffen wird, 1 Marke oder 1 Strich auf der Tafel.

9. Wenn man bei einem solchen Fehler noch einen andern Ball macht, so verliert man 3 Marken; sollten noch mehrere Bälle gemacht werden, so zählt man für jeden 2 Marken.

10. Wird der letzte von den Bandenbällen gefehlt, so zählt man 1 Marke und muß außerdem

noch so lange darauf spielen, bis man ihr trifft; macht man ihn auf den zweiten Stoß, so wird nichts dafür angerechnet.

11. Für jeden Ball den man macht, sollten es auch mehrere zugleich seyn, bekommt man 2 Marken.

12. Liegen noch Bälle an, und spielt man wider die Regel auf einen andern Ball, trifft aber nachher noch einen anliegenden, so wird dies für keinen Fehler angerechnet, und für jeden dabei gemachten Ball bekommt man 2 Marken.

13. Alle gemachten Bälle bleiben aus dem Spiele.

14. Das Sprengen wird erlaubt und gilt 2 Marken. Auf manchen Billarden gilt es nicht. Es muß also vorher bestimmt werden, ob es gelten soll. Kammer wird nicht gehalten.

15. Der Gebrauch der Maschinen wird verstattet.

16. Kommt der Spielball durch Sprengen oder Verlaufen von der Tafel, so wird solcher wieder auf den Mittelpunkt gesetzt.

17. Wer fehlt, oder den rechten Ball nicht trifft, und sich auch zugleich verläuft, zählt 3 Marken; eben so beim Versprengen.

18. Verläuft man sich und hat Bälle gemacht, so zahlt man für jeden 2 Marken.

19. Jeder bloßer Verläufer wird mit 2 Marken bezahlt.

20. Sind alle Bälle bis auf einen gemacht, so wird mit diesem und dem Spielballe wechselsweise

gespielt. Der erste Stoß geschieht aber mit dem letztern; dieses geschiehet auch da, wo es üblich ist, an der Stelle des Spielballes einen kleinen zu nehmen und die Partie auszuspielen. Ist einer von beiden gemacht, so empfängt der, welcher ihn gemacht hat, von jedem Mitspieler 4 Marken. Verläuft oder versprengt er sich, so muß er an jeden 4 Marken bezahlen, oder die Summe in den Stamm legen, auch muß er das Partie-Geld bezahlen, und ist der Erste in der folgenden Partie.

21. Will zu Anfange einer neuen Partie ein neuer Spieler eintreten, so muß er so viel erlegen, als bei einer Theilung des Stammes auf jeden kommen würde, und ist der letzte.

22. Bei geendigter Partie kann man abtreten, thut aber dann auf alle Forderungen an den Stamm Verzicht.

23. Die Striche auf der Tafel bestimmen am Ende überhaupt den Gewinn und Verlust eines jeden. Gewöhnlich wird das Partie-Geld aus dem Stamme bezahlt.

VI. A la Pyramide oder a la Figaro.

1. Die Zahl der Spieler ist nach Gefallen zu bestimmen, nur darf solche nicht ungleich seyn.

2. Es muß festgesetzt werden, ob bloß die Bälle oder die darauf befindlichen Augen gezählt, und wie hoch beides bezahlt werden soll.

3. Die Spieler theilen sich in zwei gleiche Theile, und zwar durchs Loos; dieß geschieht bei jeder neuen Partie.

4. In der Partie selbst wechseln beide Theile

mit einander ab, so daß nur 2 von derselben Partie auf einander folgen.

Es ist aber nicht an allen Orten so, sondern nachdem die Ordnung der Spieler durchs Loos bestimmt ist, spielt jeder für sich, steckt die gemachten Bälle ein, und zählt nach Beendigung der Partie die Augen.

5. Der Erste spielt aus der Kammer auf die pyramidenförmig mit der Spitze nach ihm zugestellten 15 oder 21 Bälle.

6. Jeder Fehler wird mit einem Point bezahlt.

7. Wer einen Ball macht, bleibt am Spiele.

8. Wenn ein Ball ins Quartier gespielt worden ist, so wird nicht eher auf ihn gespielt, als bis keiner mehr außerhalb ist.

9. Jede Partie thut, was oben in der Anmerk. zu 4 von den einzelnen Spielern gesagt worden ist.

10. Ein gesprengter Ball gilt so viel als ein gemachter.

11. Am Schlusse der Partie wird mit dem letzten und dem Spielballe abwechselnd gespielt, und beide zählen, wenn einer von ihnen gemacht ist, noch einmal so viel, als die darauf befindlichen Augen.

Dieß ist auch nicht überall gebräuchlich.

12. Das Partie-Geld wird gemeinschaftlich bezahlt.

13. Wer die Partie ausmacht, fängt in der folgenden wieder an.

VII. A la Chasse.

Dieses Spiel ist dem vorigen sehr ähnlich, und es gelten darin alle Regeln des vorigen, wenn sie nicht hierdurch andere aufgehoben worden. Die kleinen Bälle werden der Länge nach in einer Reihe aufgestellt, so daß die Linie den obern Quarambole-Platz durchschneidet, auf den der mittelste Ball zu stehen kommt.

1. Derjenige, welcher sich verläuft, muß den Ball, auf den er gespielt hat, an die Gegenpartie abgeben; dieß ist auch bei den auf diese Art gemachten Bällen der Fall.

2. Ist aber der gemachte Ball nicht der zuerst getroffene, so kann ihn die Gegenpartie wegnehmen, allein nicht die übrigen.

3. Am Ende der Partie wird nicht, wie bei a la Pyramide, mit dem Spielballe und dem kleinen abgewechselt; sondern immer mit dem ersten auf den letzten gespielt, und die auf selbigem befindlichen Augen werden, wenn er gemacht wird, für den Spieler, und bei dem Verläufer für die Gegenpartie gezählt.

VIII. A la Boule

1. Die Anzahl der Spieler kann so stark seyn, als sie immer will.

2. Es wird von jedem Mitspielenden ein Einsatz erlegt.

3. Die Folge der Spieler auf einander wird

durch das Loos entschieden, und auf der Tafel bemerkt.

4. Der Erste setzt sich aus, und der Zweite spielt sodann auf diesen Aussatz aus dem gezeichnetem Kessel, wobei er außerdem noch Quartier zu halten hat.

5. Wenn der Ball, auf welchen man spielt, gemacht wird, so muß der, welchem er für jetzt zugehört, 2 Marken bezahlen, und bekommt noch überdieß 2 Striche auf der Tafel.

6. Macht der Zweite den Ball des Ersten nicht, so spielt der Dritte mit dem Balle des Ersten auf den des Zweiten, und so in dieser Ordnung fort.

7. Demjenigen, der sich verläuft, werden 2 Points angeschrieben, und 2 Marken bekommt der, auf dessen Ball er sich verlaufen hat.

8. Jeder Fehler wird mit einem Striche auf der Tafel bemerkt.

9. Wer aus der Hand spielt, muß es aus dem Kessel thun.

10. Wer acht Striche auf der Tafel hat, ist todt, d. h. er spielt in dieser Partie nicht weiter mit.

11. Der Letzte, welcher noch am Spiele ist, hätte er auch schon 7 Striche, gewinnt den ganzen Einsatz.

IX. A la Guerre.

Die Anzahl der Spieler kann nicht unter drei

seyn; es können aber 10 und mehrere an diesem Spiele Theil nehmen.

1. Von jedem Spieler wird der bestimmte Einsatz erlegt. Die Spieler machen unter sich aus, wie viel für einen gemachten Ball bezahlt werden soll.

2. So viel numerirte oder mit schwarzen Punkten bezeichnete Bälle, als Spieler sind, werden aus einem Beutel unter die Spielenden vertheilt, und die Zahl der Augen bestimmt die Folge der Spieler auf einander.

3. Wer No. 1, gezogen hat, giebt Acquit, auf dieses spielt No. 2, alsdann No. 3. und so der Reihe nach, bis No. 1 wieder an das Spiel kommt. Jeder spielt also mit keinem andern Balle, als dem, der ihm durchs Loos zugefallen ist.

4. Jeder aus der Hand spielende muß Quartier und Bande halten.

5. Eine allgemeine Regel ist, daß während des ganzen Spieles jeder allemal auf den nächsten Ball spielen muß.

6. Derjenige, welcher den nächsten Ball nicht trifft, bekommt unter seinem Namen einen Strich an der Tafel; einen andern Ball, als den nächsten, auf den gespielt werden muß, zu treffen, zählt nichts.

7. Trifft man vorher einen Ball, aber nicht den nächsten, und berührt hernach noch diesen, so gelten die gemachten Bälle, und man ist nicht straffällig.

8. Sobald es nicht ganz zweifelhaft ist, wel-

cher Ball der nächste ist, darf Niemand bei 1 Point Strafe den Stoßenden daran erinnern. Ist es zweifelhaft, so wird es mit dem Queue oder einer Schnur ausgemessen, welcher Ball der nächste ist; sind die Bälle beide gleichweit entfernt, so entscheidet das Loos.

9. Sobald ein Ball im Quartiere ist, darf nicht eher darauf gespielt werden, als bis keiner mehr außerhalb desselben ist.

10. Wenn alle Bälle im Quartiere stehen, und man muß aus der Hand spielen, so spielt man entweder par bricole auf den nächsten, oder man setzt sich ohne Nachtheil aus. Trifft man in dem ersten Falle den Ball nicht, und der Spielball erreicht nicht wieder das Mittelloch, so verliert man 1 Point, bleibt er in der Kammer, 2 Points. Geht er wieder über das Mittelloch zurück, so gilt es als Aussatz.

11. Wenn der, welcher aus der Kammer spielt durch die daselbst stehenden Bälle gehindert wird, so werden solche einstweilen weggenommen und ihr Platz genau bezeichnet.

12. Wenn beim Spielen aus der Kammer, ein daselbst befindlicher Ball berührt wird, so hängt es von dessen Besitzer ab, ob er ihn wieder auf seinen alten Platz stellen will, oder nicht.

13. Wer einen Ball macht, erhält von dessen Besitzer 1 Marke, welchem noch dazu 2 Striche angeschrieben werden. Man spielt so lange fort, als man Bälle macht.

14. Wer sich auf einen Ball verläuft, bekommt

kommt 2 Striche, und zahlt an den Besitzer des Balles 1 Marke.

15. Verläuft man sich, ohne den Ball, auf den man spielt, zu treffen, so bezahlt man dem Besitzer des Balles eine Marke und bekommt 3 Striche.

16. Das Sprengen wird gleich dem Machen, das Versprengen gleich dem Verlaufen bezahlt.

17. Wer durch Verlaufen, Versprengen oder Machen von der Tafel gekommen ist, spielt, wenn die Reihe an ihn kommt, aus der Hand.

18. Wer, ohne daß die Reihe an ihm ist, oder auf einen falschen Ball, oder mit einem falschen spielt, verliert 1 Point, und die gemachten Bälle sind ungültig.

19. Wer auf der Tafel 8 Striche hat, ist todt und spielt in dieser Partie nicht weiter mit; doch kann sich der erste, welcher todt ist, mit dem Einsatze wieder einkaufen. Geschieht dieß, wenn er eben an der Reihe ist, so muß er sich so viel Striche anschreiben lassen, als die Anzahl der mehresten besagt, die auf der Tafel stehen

Auch hat selbiger das Recht, von einem andern Mitspieler den Ball zu kaufen.

20. Als Macherlohn wird gewöhnlich für jeden Ball soviel als der vierte Theil des Einsatzes beträgt, gerechnet.

21. Der letzte, welcher noch lebt, gewinnt den ganzen Satz, und bezahlt das Partiegeld. (An manchen Orten thut dieß die ganze Gesellschaft)

Gewöhnlich wird der vierte Theil vom Pot als Partiegeld abgezogen.

22. Kommen die beiden letzten Spieler überein, den Satz zu theilen, so setzt sich derjenige Spieler aus, der bei der Theilung am Stoße war, wird aber das Spiel ordentlich ausgespielt, so thut dieß der Gewinner.

23. Will Jemand seinen Ball während des Spieles verkaufen, so kann dieß nur an einen Mitspieler geschehen. Diese Regel wird jedoch nicht überall so strenge genommen.

Erklärung der bei dem Billardspiele üblichen Kunstwörter.

1. Tourné stoßen heißt, das Queue verkehrt in die Hand nehmen und also mit dem dicken Ende desselben den Ball fortstoßen.

2. Ein Nonpassé, welches nur bei en deux Statt findet, ist: wenn mein Ball nicht nur den andern Ball verfehlt, sondern auch überdies nicht einmal diejenige Gegend, in welcher jener steht, erreicht, und mit selbigem wenigstens nicht in gerader Linie zu stehen kommt.

3. Ein nonpassirter Schweizer, welcher ebenfalls nur bei en deux Statt findet, heißt, wenn mein Ball nicht allein den andern Ball verfehlt, sondern sich auch, ehe er noch diejenige Gegend, in welcher jener steht, erreicht, vielweniger ehe er mit selbigem in gerader Linie zu stehen kommt, verläuft oder versprengt.

4. Quaramboliren, welches nur bei Quarambole und Cinq-Quarambole Statt findet, heißt: wenn ich mit meinem Balle auf einen Stoß zwei oder mehrere Bälle berühre.

5. A main seyn, heißt: wenn ich denjenigen Ball, mit welchem ich spiele, in der Hand habe.

6. Der Ball steht collé, heißt: der Ball steht nahe an der Bande.

7. Der Ball steht preß collé, heißt: der Ball steht so nahe an der Bande, daß er an selbige anliegt.

8. Die Contrebille heißt: wenn der Ball von derjenigen Bande, an welche er angespielt wird, wieder zurückprallt, und dann beide Bälle einander noch einmal treffen.

9. Touchiren oder arrosiren heißt: einen Ball sehr schwach und beinahe unmerklich berühren.

10. Touché oder Arrosé heißt also eine sehr schwache und beinahe unmerkliche Berührung eines Balles.

11. In salvo oder die Ruhe, ist der auf der untersten Hälfte des Billards mit Kreide oder sonst etwas gemachte Queerstrich.

12. Par bricole heißt so spielen, daß der Ball an einem gewissen Orte der Bande anschlägt, von derselben aber wieder zurück prallt, und bei diesem Zurückprallen den andern Ball trifft.

13. Den Ball bricoliren heißt also: seinen Ball so spielen, daß er an einem gewissen Orte der Bande anschlägt, von derselben wieder zurück-

prallt, und bei diesem Zurückprallen des Andern Ball trifft.

14. Eine Prise nennt man, wenn der Ball an einem solchen Orte steht, daß er leicht gemacht werden kann.

15. Ein Troiner oder Schweizer, welcher nur in en deux statt findet, heißt: wenn ich mit meinem Balle nicht nur des Andern Ball verfehle, sondern mich auch dabei zugleich verlaufe oder versprenge.

16. Einen Ball dupliren, heißt: mit seinem Balle des andern Ball von einer Seite auf die Andere, oder von unten hinauf, oder von oben herab spielen.

17. Ein Duplett heißt also: wenn ein Ball so getroffen wird, daß er mir zur Rechten, von einer Seite auf die andere, oder von unten hinauf oder von oben hinunter läuft.

18. Ein Triplett oder Kreuzduplett heißt: wenn ein Ball so getroffen wird, daß er von einer Seite auf die andere, und von dieser wieder auf jene, oder von unten hinauf und von da wieder herab, oder von oben herab, und von da wieder hinauf läuft.

19. Ein Quadruplett heißt: wenn ein Ball so getroffen wird, daß er von einer Seite auf die andere, von dieser wieder auf jene, und von jener wieder auf diese, oder von unten hinauf, oder von oben herab von da wieder herauf, und dann wieder herab läuft.

20. Acquit oder Aussatz, heißt derjenige Ball, auf welchen gespielt werden soll.

21. Markiren heißt: beim Spiele alle vorfallenden Vortheile und Fehler und den daraus folgenden Gewinn und Verlust genau bemerken, und entweder französisch, oder, wenn es die Spieler verlangen, deutsch zählen, und die Partien und Marken an der Tafel anschreiben.

22. Der Marqueur ist diejenige Person, welche beim Spiele den Spielern aufwartet und sie bedient. Seine Verrichtungen bestehen darin: daß er a) alle vorfallenden Vortheile und Fehler, und den daraus folgenden Gewinn und Verlust genau bemerkt, und laut, entweder französisch oder deutsch, zählt; b) den Spielern die benöthigten Instrumente darreicht, und wieder aus den Händen nimmt; c) die gemachten oder verlaufenen Bälle aus den Beuteln heraus nimmt, und entweder den Spielern einhändigt, oder an den gehörigen Ort setzt; d) die gesprengten oder sonst herunter gefallenen Bälle wieder aufhebt; e) sowohl die Partien, als auch die Marken, um welche die Spieler spielen, an der Tafel genau und richtig anmerkt; f) die Lichter anzündet, putzt und auslöscht, und überhaupt g) an allem, was zur Bedienung und Bequemlichkeit gehört, nichts ermangeln läßt.

23. Eine oder mehrere Partien contra nehmen oder contra spielen, (welches nur unter zwei Spielern, und nicht eher geschehen kann, als wenn jeder derselben bereits eine oder mehrere

Partien verloren hat) heißt, verabreden, daß der Spieler, welcher die künftige Partie verliert, außer den Marken, um welche gespielt, und dem Partiegelde, welches dafür bezahlt wird, für eine oder mehrere von dem Gegner bereits verlorne Partien das Partiegeld bezahlen wolle; daß sie mithin dem Gewinner dieser Partie, von seinen verlornen ab- und dagegen dem Verlierer angeschrieben werden sollen.

24. Quitte a deux, welches nur unter zwei Spielern, wovon einer an den andern bereits etwas verloren hat, Statt findet, heißt: verabreden, daß sich durch die künftige Partie der Verlust, wenn sie der verliert, der die vorige verloren hat, entweder verdoppeln, oder, wenn er sie gewinnt, heben soll.

25. Mit Dessein spielen heißt: wenn ich nach vorher überlegtem Vorsatze einen Ball mache, und bei jedem Stoße auf eine für mich vortheilhafte Stellung der Bälle bedacht bin.

26. Einen Ball par cazo treffen, oder par cazo machen, welches eigentlich ein Italiänisches Wort i , heißt: wenn mein Ball, durch den Abschlag von der Bande, im Zurücklaufen einen Ball trifft oder auch mohl in ein Loch treibt.

27. Einen Ball machen, heißt: vermittelst meines Balles einen andern Ball in ein Loch bringen.

28. Ich bin gemacht, heißt; mein Ball ist in ein Loch gespielt worden.

29. Sich verlaufen, heißt: seinen eigenen Ball in ein Loch spielen.

30. Einen Ball voll spielen oder voll nehmen, heißt: einen Ball gerade in der Mitte treffen.

31. Einen Ball schneiden, heißt: einen Ball von der Seite, und gleichsam an der Spitze oder Ecke desselben, treffen.

32. Einen Ball überschneiden, heißt: einen Ball, welchen man schneidet, so treffen, daß er unterhalb dem Loche, in welches man ihn spielen will, vorbei läuft.

33. Einen Ball sprengen, (welches nur im en deux und im a la Ronde statt findet, heißt: einen Ball über das Billard hinaus stoßen.

34. Sich versprengen, heißt: seinen eigenen Ball über das Billard hinaus stoßen.

35. Ein Versprenger heißt also, wenn ich meinen eigenen Ball über das Billard hinaus stoße.

36. Ein Fehler heißt: wenn ich entweder meines Gegners, oder einen andern auf der Tafel befindlichen Ball, oder überhaupt einen von denjenigen Bällen, von welchen ich einen hätte treffen sollen, nicht treffe.

37. Er ist todt, (ein im a la Guerre gewöhnlicher Ausdruck,) heißt: unter seiner Nummer an der Tafel sind acht Striche marquirt, und er bleibt nunmehr in dieser Partie vom Spiele ausgeschlossen.

38. Ein Gicks ist, wenn das Queue im Stoßen vom Balle abgleitet, und ihm diejenige Kraft nicht giebt, welche ihm der Spieler zu ertheilen gesonnen war.

39. Bauercolle' heißt: wenn der Ball so an der Bande steht, daß zwischen beiden sich noch ein Raum befindet.

40. Ein Husar heißt: wenn ein getroffener Ball gleichsam auf der Tafel herumschwärmt, und also hin und her, endlich aber noch in ein Loch läuft.

41. Ein Fuchs heißt: wenn von ungefähr, entweder durch Abschlag, oder durch die Contrebille, oder auf eine andere unvermuthete Art, ein solcher Ball gemacht wird, welchen der Spieler bisweilen nicht einmal zu treffen, viel weniger zu machen, gesonnen war.

42. Der Matsch, (welcher nur im en deux, im Quarambole, und im Cinq-Quarambole statt findet,) wird eingetheilt in: a) simpeln oder einfachen, b) Tripel- und c) Quadrupelmatsch. Simpelmatsch ist, wenn einer nicht die Hälfte, Tripelmatsch, wenn er nicht den vierten Theil, und Quadrupelmatsch, wenn er nicht den achten Theil, oder gar nichts von derjenigen Anzahl der Points, auf welche die Partie ausgespielt wird, zählen kann. — Wie viele Points aber ein Spieler bei jeder Art von Spiel, ehe er aus den verschiednen Arten des Matsches kommt, haben müsse, ist oben S. 355 bemerkt worden.

43. Ein Quetscher ist, wenn der Ball, auf

welchen gestoßen wird, entweder colle' oder gar preßcolle' steht, und durch den Stoß, welchen er von einem andern Balle erhält zwar von seinem Orte hinweg, jedoch an den gegentheiligen Ball anläuft, und dadurch wieder an die Bande zurück prallt,

44. Sich verquetschen, heißt also: wenn derjenige Ball, mit welchem ich spiele, an einen entweder colle' oder preßcolle' stehenden Ball dergestalt anprallt, daß jener liegen bleibt, oder wenigstens nicht weit von seinem Orte weggetrieben wird, dagegen aber diesen dergestalt zurück stößt, daß er sich bisweilen gar verläuft.

45. Bande halten, welches derjenige thun muß, welcher am a main ist, heißt: sich bei Abstoßung des Balles so stellen, daß weder der Körper, noch ein Theil desselben, sogar auch nicht der Arm, über die Ecke des Billards heraus rage.

46. Einen schleppen (ein im a la Guerre gewöhnlicher Ausdruck,) heißt: des andern Ball an einen Ort spielen, an welchem er leicht gemacht werden kann.

47. Sich hineinspielen, heißt: seinen Ball in die Kammer spielen.

48. Suite, heißt; wenn ein Spieler sämtliche Points in einer Partie hinter einander macht, ohne daß der Gegner, der schon Points vorher hatte, einen Point dazwischen zählen kann.

XV.

Das gewöhnliche deutsche Kegelspiel.

Es ist zu bedauern, daß dieses Spiel durch manche andere, besonders auch durch das Billard, verdrängt wird, denn es ist weit leichter zu haben, als dieses, und in vieler Rücksicht unendlich besser, als die Kartenspiele. Ich gönne ihm daher in der Absicht hier eine gedrängte Beschreibung, um es vielen Personen, die es nur dem Namen nach kennen, wieder zu empfehlen. Es gibt zwei Arten desselben, die sich jedoch nur durch Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das lange Kegelschieben auf einer langen Kegelbahn, und das kurze auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkte die Kegel stehen, und bei welcher die Spieler beim Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bei beiden ist die Spielmethode folgende: Jedem der 6, 8, oder 12 Spieler, werden 12, 16 oder 24 Points unter seinen Namen geschrieben, d. h. sie werden ihm im Stamme angeschrieben; diese sind gleichsam eine Schuld, oder ein Minus, was er abverdienen muß. Nach jedem Wurfe werden die gemach-

ten Kegel von jenem Minus abgezogen, und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald als er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Points gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt, und also nichts mehr im Stamme hat, so werden alle darüber geworfenen Kegel sein Plus, das nennt man, sie werden ihm gut geschrieben, und von den andern Spielern, die noch Minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viel Kegel zu werfen, um bald, und so viel als möglich plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß Einige schon plus haben, und Andere dagegen noch minus, so wird jenes summirt, und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus gleich ist, dann endigt sich das Spiel, und diejenigen, welche noch minus, d. i. noch Kegel im Stamme haben, bezahlen jeden Kegel an die Andern. Die Schwierigkeit ist hierbei, durch den letzten Wurf jene Gleichheit herauszubringen, d. i. das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A 4, B 5, C 6 Kegel gut geschrieben oder plus hat, und dagegen D 4, E 5, und F 7 minus, so daß hier 16 minus, und dort 15 plus sind, so darf derjenige, an welchem die Reihe des Werfens ist, nur noch einen Kegel machen, und jeder, den er mehr wirft, wird ihm von der Zahl seiner gemachten Kegel abgezogen u. s. w.

Die vorzüglichsten Gesetze der Kegelbahn sind folgende:

1. Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten.

2. Wer nichts trifft, dem wird ein Kegel abgeschrieben.

3. Eine Kugel, die über das Wurfbret hinaus geworfen wurde, kann keinen gültigen Kegel werfen, und ihr Werfer verliert einen. Dagegen ist jeder Wurf neben dem Brete oder an den Seitenwänden der Bahn gültig.

4. Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe sie über das Wurfbret hinaus ist, so darf noch einmal geworfen werden.

5. Prellt sie einen Kegel vom Leg, (hölzernen oder blechernen Fundamente, worauf die Kegel stehen) so, daß er außer demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht anzusehen; aber nicht so, wenn er innerhalb des Legs steht

6. Der König allein gilt stets 3; der vorderste Eckkegel im Stamme 1, aber beim Ausmachen 2 und auch nur 1, wie es das Ausmachen erfordert.

7. Wenn nur noch 3, 4, oder 5 Kegel zu werfen sind, und es wirft sie wirklich jemand so muß er seinem Nachfolger einen abgeben; wirft er aber mehr, so werden die mehr gefallenen Kegel als zu gute zugerechnet. Dieses nennt man überhalten. Sind aber 6 Kegel zu werfen, und werden geworfen, so wird dem Nachfolger nichts abgegeben,

8. Wer 7 Kegel wirft, löscht sein Debet (alle Kegel, die er noch im Stamme hat,) und erhält 7 gut. Wirft jemand 8, so ists eben so, aber er erhält 16 gut. Werden 8 um den König oder alle 9 Kegel geworfen, so ist das Spiel geendigt, und der Werfer erhält alle Kegel bezahlt, welche die übrigen Spieler noch im Stamme haben.

9. Sind beim Ausmachen nur noch wenig Kegel zu werfen, und es fallen 7 oder 8, so ist das Spiel dennoch ausgemacht.

Beschäftigung des Geistes ist bei diesem Spiele vorzüglich nur für Kinder, die im Rechnen noch nicht die ersten Anfangsgründe verstehen; diese erhalten beständig kleine arithmetische Aufgaben, die sie im Kopfe aufzulösen haben. Hierdurch wird das Spiel für sie empfehlungswerth. Erwachsene Spieler finden Stoff zum denken und beobachten in der eigenthümlichen Beschaffenheit der Bahn, wornach sie den Wurf der Kugel einzurichten haben. Noch mehr aber findet dieß bei dem kurzen Kegelschube statt. Weit mehr leistet es in Hinsicht des Körpers, in so fern es denselben auf eine wohlthätige Art bewegt, den Arm, noch besser, wenn man auch oft links spielt, die Arme stärkt u. s. w.

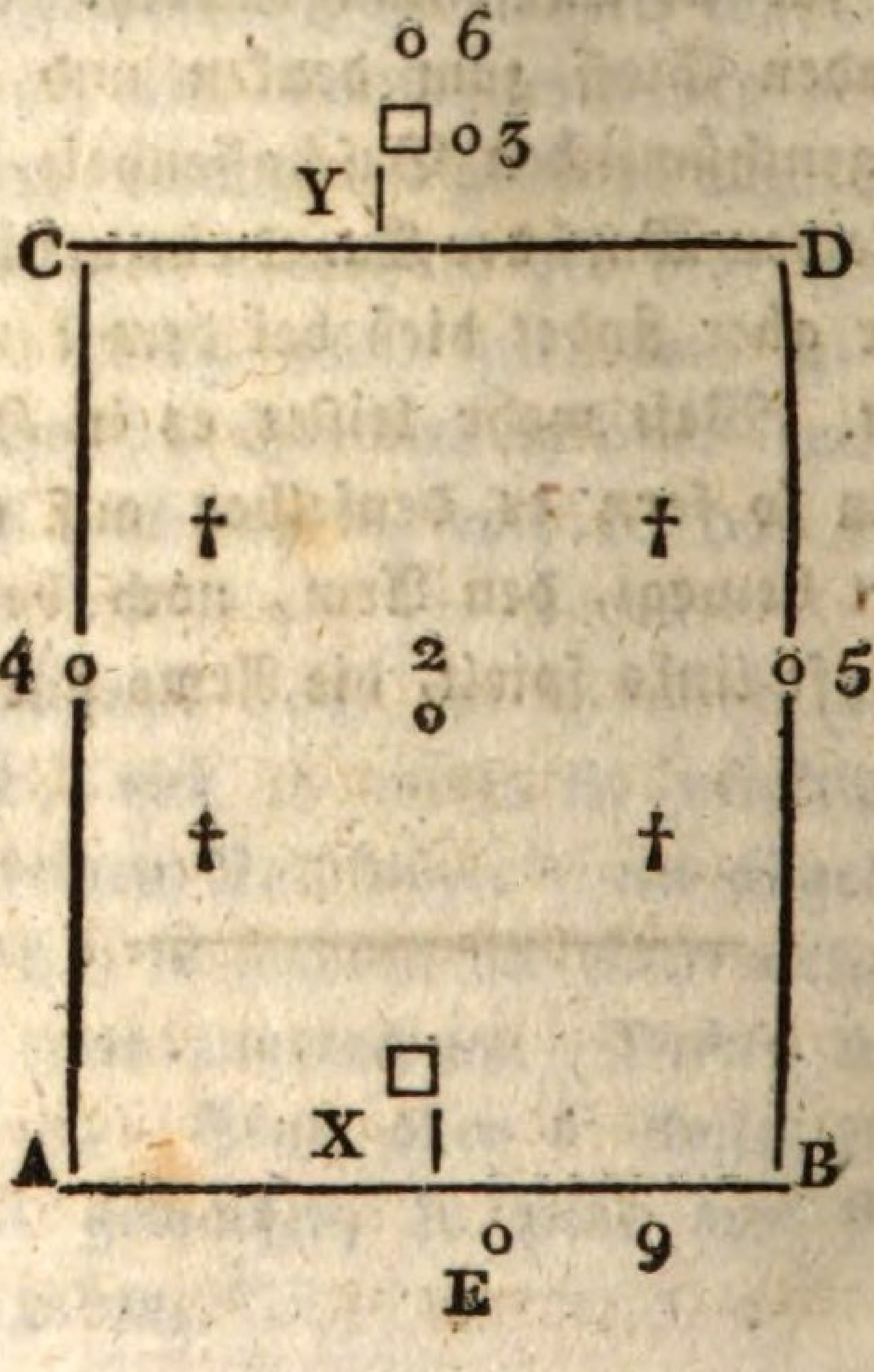
XVI.

Das deutsche Ballspiel.

Dieses noch nirgends bearbeitete Spiel verdient ganz vorzüglich eine genaue Beschreibung. Unterhaltend zu seyn, ist hier mein Zweck nicht; man suche diese trockenen Sachen zu verstehn: die Unterhaltung liegt in der Praxis.

Spielplatz.

Man bemerke nach folgender Zeichnung



auf ebenem Rasen den Anfangs- und den Endpunkt X und Y der Spielbahn, etwa 30 bis 40 Schritte von einander, so ist die Vorbereitung fertig; will man aber genauer seyn, so werden die beiden Linien A B und C D etwa 30 Schritt lang mit einem Stabe in den Boden gerissen, und ihre Enden, so wie auch die Stellen 4 und 5 mit Stäben bezeichnet. Hierdurch wird auch zugleich die Breite der Spielbahn bestimmt.

Die Linie A B heißt das Schlag-, C D aber das Fange-Mal.

Ball. Man macht ihn von sehr haltbarem wollenen Garne, ohne alle Zuthat, so fest und rund als möglich gewickelt, und mit durchnäßtem weißen oder Dänischen Handschuhleder so straff als möglich überzogen. Dieser Ueberzug wird nicht aus mehreren Stücken zusammengesetzt, sondern man nimmt dazu nur ein einziges, das beim Nähen nach und nach durch die Scheere in 2 runde Klappen geschnitten wird, die durch eine Nath vereinigt werden, welche nicht ganz um den Ball geht. Ein guter Ball von 2 Zoll im Durchmesser, springt, stark niedergeworfen, 25 Fuß hoch, und ist neu fast wie Gummi elasticum. Auch erhält man sehr elastische Bälle, wenn man das locker gewickelte Garn so lange in Wasser legt, bis es untergeht, dann den Ball davon äußerst fest wickelt, ihm flüchtig einen Ueberzug von Papier gibt, welches man mit Bindfaden darum bindet, und dann diesen Knaul im Backofen so lange bäckt, bis das Papier dunkelgelb gesengt ist. Hierauf wird nach

abgemachtem Papiere dem Knaul der obige Ueberzug gegeben. Die Bälle für die Ballhäuser werden von kleinen Stückchen wollen Zeug gewickelt, mit weichem Bindfaden regelmäßig umwunden, und mit weißem Tuche überzogen. Die erste Art halte ich für die beste zu diesem Spiele.

Ballstock. (Raquette). Man hat Unrecht ein breites Holz dazu zu nehmen, denn es widersetzt sich der Luft, und man kann daher nie so starke Schläge thun, als mit einem völlig runden, nach dem Griff-Ende zu etwas verjüngten Stocke, der von einem jungen Fichtenstämmchen gemacht ist. Nur mit solchem ist man im Stande, den Ball 80' bis 100' hoch, und bis an 100 Schritt weit zu schlagen. Das Griff-Ende wird, um das Ausfliegen zu vermeiden, da, wo die Hand es umspannt, etwas aufgeschnitten, so daß am Ende ein kleiner Knopf stehn bleibt. Diese dünne geschnittene Stelle umwickelt man entweder mit Bindfaden, und überstreicht ihn ein paar mal mit Leim, der nach dem Trocknen die nur wenig gefeuchteten Hände stark anhält, oder man versieht den Stab mit einem Riemen, durch welchen die Hand beim Anfassen greift.

Spiel. Auf unserm Platze versammelt sich eine Gesellschaft von 8, 10, 12 und mehrern Personen, klein und groß durch einander. Freilich wird das Spiel weit angenehmer, wenn Alle Fertigkeit darin haben. Die zwei geschicktesten Spieler werden zu Anführern angenommen, und diese haben die Anordnung des Spieles zu besorgen, kleine

Strei-

Streitigkeiten zu schlichten u. s. w. Ihr erstes Geschäft ist, die Gesellschaft in zwei Parteien zu theilen, die sich in Spielfertigkeit ziemlich gleich sind. Sind so beide Parteien gemacht, so muß nun noch durch den Wurf eines Geldstückes entschieden werden, welche von beiden die herrschende und welche die dienende seyn, das heißt, welche das Recht haben soll, den Ball zu schlagen, oder aufzuwarten. Hierauf nimmt das Spiel selbst seinen Anfang. Beide Parteien sind unaufhörlich gegen einander in Arbeit; die herrschende sucht stets herrschend zu bleiben, und die dienende, jener den Schlag abzugewinnen. Dieß ist der Hauptinhalt des Spieles; ich will ihn jetzt erst in Rücksicht auf jede Partei etwas mehr entwickeln, und dann die Regeln desselben nachholen.

1. Beschäftigung der dienenden Partei. Wir nehmen hier 6 Personen für jede Partei an. Der Anführer stellt sich und seine Gefährten beim Anfange des Spieles, oder, nachdem seine Partei den Schlag verloren hat, jedesmal von neuem in die Plätze 1. 2. 3. 4. 5. 6. — die besten in 1. 2. 3. 6.; denn die Seitenplätze können allenfalls weniger gut besetzt seyn. 1 und 2 müssen gut werfen, 3 und 6 den Ball gut fangen können.

Die Person in 1 heißt der Aufwerfer; er muß jedem Schläger den Ball zum Fortschlagen aufwerfen. Zu diesem Ende stellt er sich 2 Schritte vor dem Schläger, der in E ist, und wirft den Ball in der Mitte zwischen sich und jenem perpendiculär etwas über die Kopfhöhe aufwärts. In-

dem der Ball wieder zurückfällt, muß ihn der Schläger aus der Luft fortschlagen. Alle übrigen dienenden in 2. 3. 4. 5. 6. müssen der herrschenden Partei den Ball immer schnell ins Schlagmal schaffen, folglich beständig bald links, bald rechts, bald rückwärts, bald vorwärts laufen und springen, um den Ball zu erhaschen, und dem Aufwerfer zuzuwerfen. Alles das muß sehr schnell und flink von statten gehen; jeder muß daher richtig zuwerfen und fangen können, links, rechts, mit beiden Händen und in allerlei Lagen des Körpers, selbst im vollem Laufen. Der Körper gewinnt bei diesem Geschäfte nach und nach sehr viel an Fertigkeit, Biegsamkeit und Stärke.

Unter der Verrichtung dieser Dienste ist es aber die Hauptabsicht der dienenden Classe sich vom Dienste zu befreien, d. i. den Schlag zu gewinnen. Dieß kann geschehen, a) wenn ein dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. b) Wenn er nach einem Schläger, der von X nach Y hin oder von Y nach X zurückläuft, mit dem Balle wirft und ihn trifft. c) Wenn er den Ball in das Schlagmal X zu der Zeit schaffen kann, wo daselbst kein Schläger gegenwärtig ist. — Die beiden letzten Fälle werden in der Folge deutlich werden.

2. Geschäft der herrschenden Partei. Sie genießt das Vergnügen, den Ball zu schlagen; aber jeder Schlag muß von jedem Schläger erst dadurch erkauft werden, daß dieser aus dem Schlagmale X nach dem Fangmale Y hin- und zurückläuft.

Da er dies aber nicht kann, so lange der Ball in den Händen irgend eines Dienenden ist, der ihm beim Laufen damit zu werfen sucht, so muß er entweder selbst den Ball fortschlagen, oder wenn er ihn verfehlt, so lange auf die Stelle X treten und daselbst warten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortschlägt und ihn dadurch löst; dann erst kann er fortlaufen. Kommt er nach Y, und der Ball ist noch immer nicht in der Nähe, so kann er auch gleich wieder nach X laufen. Im entgegengesetzten Falle aber bleibt er hinter Y stehen, bis ein guter Schlag geschieht, der ihn wieder herein nach X löst.

Es ist oft der Fall, daß von allen Schlägern nur noch ein einziger im Schlagmale ist, indem die andern schlecht geschlagen, oder den Ball ganz verfehlt haben, und noch in X oder Y zum laufen stehen. Dieser einzige noch übrige Schläger heißt dann der Löser, weil er die andern lösen muß. Er hat das Recht drei Schläge zu thun, da man es sonst immer nur zu einem hat.

Wenn der Löser ein schlechter Schläger ist, so thut er seine 3 Schläge oft, ohne den Ball zu treffen; geschieht dies wirklich, ohne daß von denen bei Y stehenden sich einer durch List und Schnelligkeit ins Schlagmal arbeitet, so ist der Schlag verloren, weil der Ball im Male liegt, ohne daß daselbst ein gelöster Schläger ist. Hierauf müssen es die draußen stehenden Schläger nicht ankommen laßen, sondern sich mit List und Schnelligkeit wagen, irgend einen ins Schlagmal zu brin-

gen, indem einige zu gleicher Zeit und von verschiedenen Seiten nach X zu laufen, und dadurch die Aufmerksamkeit der Dienenden zerstreuen. Aber so viel sichs thun läßt, muß immer darauf gesehen werden, daß der Löser ein guter Schläger sey, der den Ball nicht oft verfehlt. Beim Anfange des Spieles, wo die Ordnung des Schlagens noch nicht bestimmt ist, läßt daher der beste Schläger alle andern vor sich schlagen und bleibt zuletzt, um allenfalls lösen zu können. Da aber im Fortgange des Spieles das Schlagen sich nach der Ordnung richtet, in welcher man früher oder später von Y nach X ankommt, so muß die herrschende Partei dann stets dafür sorgen, daß von mehreren hereinkommenden der beste Spieler der letzte sey, damit er Löser werde. Z. B. a. b. c., drei schlechte, und d., ein guter Spieler, wären draußen bei Y, es geschehe ein Schlag, wodurch sie gelöst würden, so muß d jene 3 zuerst ins Mal X lassen, und selbst einen Augenblick später ankommen. Oder: jene a. b. c. wären bei Y und d. e. f. drei gute Schläger wären noch zum Schlagen in X, so dürfen a. b. c. wenn ein Schlag geschieht nicht hinein laufen, sondern sie müssen warten, bis einer von den 3 bessern erst heraus kommt, welcher denn beim nächsten Hereinlaufen der letzte bleibt, um in der Folge Löser werden zu können.

Der Löser muß sich hüten, gleich auf den ersten den besten seiner Schläge zu laufen; er müßte denn mit Gewißheit sehen, daß die draußen stehenden Schläger von Y hereinkämen, ehe der geschlagen-

Ball wieder ins Mal geschafft werden könnte; denn liefe er auf einen kleinen Schlag fort, und die Dienenden schafften den Ball eher ins Mal, als die draußen stehenden hereinkämen, so wäre der Schlag verloren. Jetzt werden folgende Regeln für die Spielenden verständlich seyn.

Regeln für die dienende Partei.

a) Aufwerfer. Seine Rolle ist eine der wichtigsten, er muß sie gut verstehen. Er ist gleichsam die Feder des Spieles, er muß die Dienenden stets aufmuntern, ihm den Ball hereinzuwerfen, und die Schläger antreiben, nicht saumselig zu seyn. Durch beides muß er das Spiel lebendiger machen. Seine Aufmerksamkeit richtet sich 1) auf den jedesmaligen Schläger. Treibt dieser den Ball gewöhnlich schief über die Stellen 4 und 5 hinaus so muß er sich beim Aufwerfen gegen ihn in eine Richtung stellen wodurch dieß verhindert wird. Je besser er aufwirft und sich hierbei nach dem Wunsche eines jeden bequemt, desto häufiger geschehen gute Schläge, und desto leichter können sie folglich von seinen Gegenspielern gefangen werden, 2) Auf den Ball. Oft trifft ihn der Schläger nur im Viertel oder Achtel und prellt ihn nur leicht in die Höhe, dergleichen Bälle muß er fangen, um den Schlag zu gewinnen. 3) Auf den Schläger überhaupt. Er muß sich bemühen, jeden der von X ausläuft oder von Y zurückkommt, entweder selbst mit dem Balle zu treffen, oder der

Person in 2, wenn sie dem Laufenden näher ist, den Ball zuzuwerfen, damit diese ihn gegen den Laufenden gebrauche. Es muß ferner auf die Schläger sehen, die beim Auslaufen bei X stehen; treten sie nur mit einem Fuße über die Linie A B in die Spielbahn, so hat er das Recht, schon nach diesem Fuße zu werfen, um so viel mehr aber wenn sie völlig darüber hinausschreiten. Trifft er sie, so ist der Schlag gewonnen. 4) Auf sich selbst. Er muß im Augenblicke des Schlagens einen guten Schritt zurücknehmen, damit ihn die Raquette nicht treffe.

b) Die übrigen Dienenden haben 2 Gegenstände unablässig zu beobachten, nämlich den Ball und die laufenden Schläger. Jeder muß schon wissen wie weit dieser und jener Schläger, und in welcher Richtung er den Ball treibt. Vermuthet er ihn in seiner Gegend, so muß er achtsamer seyn. Beim Aufsteigen des Balles berechnet er schon den Bogen und die Stelle des Niederfallens, er verläßt daher schnell seinen Platz, um sich dorthin zu begeben, und den Ball zu fangen, oder ihn hurtig zu erhaschen, und damit die Laufenden zu treffen, oder den Ball demjenigen zuzuwerfen, der dem Laufenden am nächsten ist, und daher am sichersten treffen kann. Wenn keiner von diesen Fällen möglich ist, so wirft er ihn dem Aufwerfer zu, um dem Spiele Fortgang zu verschaffen. Ferner sieht jeder dienende darauf, ob die Seitenlinien A C und BD von den Laufenden überschritten werden, denn

hierdurch wird der Schlag verloren; und endlich darauf, ob etwa kein gelöster Schläger im Male ist. Alsdann muß der Ball schnell ins Mal geworfen werden; das wird durch den Ausruf: den Ball ins Mal! allen angekündigt, damit sie ihn schnell dahin werfen ehe ein Schläger hinein läuft. Auch hierdurch verliert jene Partie den Schlag.

2. Regeln für die Schläger. Keiner von ihnen darf unnöthiger Weise laufen, wenn der Ball in den Händen eines nahestehenden Dienenden ist; denn er kann leicht getroffen werden und den Schlag verlieren. Nur dann darf er es, wenn kein tüchtiger Schläger mehr im Schlagmale ist, der die andern lösen kann.

Jeder muß sich bemühen, den Ball stark und voll zu treffen, denn kleine Schläge werden zu leicht gefangen. Er muß den Ball in jede Gegend schlagen können, und die wählen, wo kein geschickter Fanger steht. Er schlägt den Ball nicht nach Y, wenn seine Gespielen just dorthin laufen wollen, und umgekehrt, er schlägt ihn dahin, wenn sie von dorther herein kommen; denn dadurch entfernt er den Ball und die Möglichkeit von ihm getroffen zu werden. Sehr starke und weit hinaus über 6 gehende Schläge thun indeß dasselbe. — Wird nach ihm geworfen, so ist er schnell im Ausweichen, er läuft daher fast immer mit dem Gesichte hinter sich: und legt sich lieber schnell nieder, ehe er sich treffen läßt. Er wagt aber alles, um ins Mal zu kommen, wenn der Löser nur noch einen Schlag

hat. Beim Laufen muß er nicht vergessen, innerhalb der Seitenlinien zu bleiben.

Ich mache den Schluß mit einem allgemeinen Gesetzbuche für dieses Spiel.

1. Dem Anführer jeder Partei muß von seinen Gespielen Gehorsam geleistet werden. Wenn ein Streit entsteht, der darauf hinausläuft, ob der Schlag verloren oder nicht verloren sey, und man kann zu keiner Gewißheit kommen, so wird von neuem darum gelooset.

2. Wer sich an den Boden legt, hat seiner Partei, wenn er ein Schläger ist, den Schlag verloren; ist er aber ein Dienender, so muß seine Partei nun doppelt gewinnen, ehe sie zum Schlagen gelangt. Zur Strafe aber darf der, welcher sich legte, in der nächsten Partie nicht schlagen, muß aber allemal mit dem Anführer hinaus- und hereinlaufen.

3. Wechselt das Spiel zu oft, d. h. wird zu oft von der einen und andern Partei gewonnen, so macht man aus, daß doppelt, ja dreifach gewonnen werden müsse, ehe die Dienenden zum Schlagen kommen.

4. Den schlecht aufgeworfenen Ball braucht kein Spieler zu schlagen. Ist kein Schläger mit dem Aufwerfer zufrieden, so können sie bei den Dienenden darauf dringen, daß ein besserer gestellt werde. Kommt der Löser zum dritten Schlage, so kann er, ohne zu schlagen, den Ball mit Fleiß fallen lassen,

um ihn zum Besten der Hereinkommenden auf einen Augenblick aus den Händen des Aufwerfers zu bringen; doch darf er dies nur zweimal thun.

5. Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Partei gemacht hat, bis sie den Schlag verlor, heißt ein Gang. Um zu bestimmen, welche Partei am Ende des ganzen Spieles gewonnen habe, muß jede die wirklichen Fortschläge des Balles gut zählen, und sie am Ende des dermaligen Ganges, d. i. wenn der Schlag verloren ist, auf eine Tafel notiren. Kleine Schläge, die nicht über Mannshöhe gehen, werden nicht mitgerechnet.

Am Ende des Spieles, wenn beide Seiten gleichviel Gänge gespielt haben, rechnet man die Schläge zusammen und erkennt derjenigen Partei den Sieg zu, welche die meisten Schläge gethan hat.

6. Der Schlag wird verloren,

a. Wenn irgend ein Dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Hat er den Boden schon berührt, so ists ungültig; aber er kann von Personen und andern Gegenständen abgeprallt noch gültig gefangen werden.

b. Wenn irgend ein Schläger in dem Platze zwischen A B C D mit dem Balle geworfen wird, es sei unter welchen Umständen es wolle; doch kann der Aufwerfer nie gültig werfen, wenn er selbst innerhalb jenes Platzes ist. Er muß schlechterdings vor der Linie A B stehen; denn wenn ihm jenes erlaubt wäre, so könnte er hinter jeden

Schläger, der schlechter liefe als er, hersetzen, ihn einholen und treffen, wenn derselbe von X nach Y laufen wollte, um sich zu lösen.

c. Wenn ein Dienender den Ball ins Schlagmal wirft zu der Zeit, wenn daselbst ein Schläger gegenwärtig ist.

d. Wenn ein Schläger beim Laufen aus den Seitenlinien A B und B D läuft.

e. Wenn ein lösender Schläger seine drei Schläge gethan hat, und nach dem dritten der Ball eher im Male liegt, als ein neuer Schläger daselbst anlangt. Dieser Fall stimmt mit c überein, und tritt besonders dann ein, wenn der dritte Schlag nicht trifft, und der Ball vor dem Male L N niederfällt.

f. Wenn einer von der schlagenden Partei den Ball angreift.

g. Wenn ein Schläger den Ballstock mit übers Mal in die Spielbahn nimmt, indem er nach Y laufen will.

h. Wenn er nach vollbrachtem Schlage den Ballstock so eilfertig wegwirft, daß irgend einer seiner Gespielen getroffen wird.

i. Wenn er ihn beim Schlagen aus der Hand fahren läßt.

7. Wenn der Schlag von der dienenden Partei gewonnen wird, so hat der Gewinner das Recht zum ersten Schlage, ihm folgt der Aufwerfer, dann die andern willkührlich. Aber in der Folge

des Spieles richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Reihe des Hereinkommens. Tritt dadurch bisweilen der Fall ein, daß ein schlechter Schläger beim Hereinkommen der letzte ist, und folglich im nöthigen Falle lösen muß, so brauchen es die Dienenden nicht zu zugeben, daß er früher schlage, damit nur ein besserer zum Lösen komme.

8. Der Ball wird nie zugetragen, fordern jedem Mitspieler zugeworfen und dann aus der Luft gefangen.

Unter allen Arten von Bewegungsspielen ist dieses eins der vorzüglichsten, weil es mehrere Zwecke körperlicher Spiele erreichen hilft. Es gewährt viel Bewegung im Freien, befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geschwindigkeit und Kraft des Körpers; das Schlagen und werfen gibt dem Arme Geschicklichkeit und Kraft, das häufige Laufen befördert die Schnelligkeit der Schenkel und Beine. Es erfordert viel Schnelligkeit, dem geworfenen Balle auszuweichen. Das Augenmaaß wird bei diesem Spiele in vieler Rücksicht geübt, bald um den aufgeworfenen Ball aus der Luft fortzuschlagen, bald um einen Laufenden damit zu werfen, bald um ihn aus der Luft wegzufangen, die er oft im Bogen von 70 Fuß Höhe und 80 Schritt Weite durchschneidet. Es erfordert überdem stete Aufmerksamkeit und führt, für die nicht verweichlichte Jugend, so viel Vergnügen und Interesse mit sich, daß sie im Frühlinge fast jedes andere Spiel vergißt.

Ich habe schon gesagt, daß dieses Spiel von

mehrern und wenigern Personen, ja schon von 4 Personen gespielt werden kann. Diese letzte Art, die man gewöhnlich Vierball nennt, ist weit angreifender, weil wenige Personen eben so viel dabei verrichten müssen, als oben 12. Von den Dienenden ist auch hier einer Aufwerfer, der andere steht draußen, und ein Schläger wird gemeiniglich Löser des andern.

BAYERISCHE STAATS-BIBLIOTHEK MUENCHEN

Nachtheile, die, der Accise für den Nationalwohlstand. Zum Beweis, daß die jetzige Accise-Verfassung im Preußischen Staate, mit dem Interesse der Nation fernerhin nicht vereinbar ist. gr. 8. 1808. 16 Gr.

Orakel, das, ein tägliches Hülfsbuch zur Erinnerung merkwürdiger Nachrichten aus der Welt-, Erd-, Staaten- und Naturkunde für Geschäftsleben und Umgang. Von Justus Abel. 8. 1810. 18 Gr.

Schach- und Tokkateglispiel, das, nach den geprüftesten Regeln und allgemeingeltenden Gesetzen zum Selbstunterricht. 8. 1810. 8 Gr.

Taschenbuch, chronologisches, der neuesten Geschichte. (von 1789 bis 1810.) Nebst einer Uebersicht der denkwürdigsten Begebenheiten der ältern, mittlern und neuern Geschichte. Herausgegeben von Karl Stein. In einem saubern Umschlag. geh. 16. 1810. 16 Gr.

Auch unter dem Titel:

Historische Erinnerungen in chronologischer Ordnung.

Weltgeschichte, allgemeine, für die Jugend. Zunächst zum Gebrauche für Söhne und Töchter aus den gebildeten Ständen und für Schulen. Herausgegeben von Karl Stein. gr. 8. 1810. 1 Thl. 8 Gr.

Whist-, Boston-, Casino- und Imperialspiel, das, nach den geprüftesten Regeln und allgemeingeltenden Gesetzen zum Selbstunterricht. 8. 1810. 8 Gr.

BAYERISCHE STAATS-BIBLIOTHEK MÜNCHEN

Hein

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Caesar, Julius

Spielalmanach für Karten- Schach- Bret- Billard-Spieler

Berlin 1810

Gymn. 10 s

urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431527-2